



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

**Processo criativo da curta-metragem em *stop motion*
*Malluma***

Lorraine Fonseca da Silva

Relatório de Projeto para obtenção de Grau Mestre em
Design Multimédia
(2.º ciclo de estudos)

Orientador(a): Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira

Covilhã, Junho de 2018

Agradecimentos

A realização deste projeto teve um enorme impacto em mim, tanto a nível pessoal como profissional. Para além disso, não o poderia ter concretizado sem a colaboração e apoio de algumas pessoas. A elas, deixo algumas palavras de agradecimento.

Agradeço primeiramente aos meus pais, pelo apoio, ajuda, paciência e compreensão que tiveram comigo ao longo deste percurso para a consecução deste projeto e, em especial, ao meu irmão Alexis Silva, pela paciência e colaboração.

Um agradecimento especial à minha parceira, Raquel Leite; sem ela este projeto não teria sido realizado.

Agradeço ao meu orientador Luís Nogueira pela orientação, pela partilha de valores, ideias e opiniões, e pela paciência e disponibilidade que sempre demonstrou em ajudar nas dificuldades tidas ao longo do percurso.

Um especial agradecimento ao Nicola Pedro, pela paciência que teve comigo ao longo desta fase final, e pela disponibilidade e contribuição na realização deste projeto.

Um agradecimento a todas as pessoas que me ajudaram durante o percurso de todo o mestrado e, de uma maneira ou de outra, contribuíram com os seus conhecimentos para o desenvolvimento do meu projeto, nomeadamente o professor Fernando Cabral, pela disponibilidade e paciência, à Ana Rita Gonçalves, à Marta António, à Laura Gomes, à Celeste Costa, à Priscila Reis ao Denys Predytkevych, ao Daniel Rendeiro, ao Nuno Queirós, à Laís Rupf, à Carolina Coelho, ao Apolo Santos, ao Rafael Leal, ao Giovanni Ramos, ao Ivan Paz e ao Daniel Felipe.

Aos meus amigos, por todos os momentos de desabafo, de aflição, de alegria, de reflexão, de partilha de opiniões e saberes, e por toda a ajuda que demonstraram ao longo de todo o meu percurso académico.

A todos expresso o meu mais profundo e sincero agradecimento e reconhecimento.

Resumo

Este relatório apresenta-se em duas partes distintas, mas complementares: a primeira parte destina-se a apresentar um breve enquadramento da animação e define um conjunto de conceitos fundamentais para a elucidação da segunda parte, de carácter prático. Juntamente com este relatório de projeto de mestrado, são apresentados um *teaser* da animação *Malluma*, produzido com a técnica de *stop motion*, um *making of* de todo o processo criativo e um *poster* em linoleogravura.

O presente relatório encontra-se dividido em três capítulos. O primeiro consiste num enquadramento teórico, no qual é abordada a história da animação, assim como um breve enquadramento do *stop motion*. O capítulo dois aborda todo o processo criativo da animação em questão; a sinopse, a história, a nota de intenções da animação, o guião literário e técnico, o poema o *storyboard*, a caracterização e criação das personagens e dos cenários, a direção de fotografia e a direção de som. O terceiro capítulo aborda o processo de captação e a edição do *teaser*, um cartaz e um *poster* em linoleogravura. *Malluma* é uma curta-metragem que transmite todas as ambições que tivemos ao longo deste projeto, os nossos desastres, os nossos sucessos, a paixão e a magia ao realizá-lo, e principalmente o inesperável e árduo trabalho.

Abstract

This report is divided in two separate but complementary parts: the first one being a brief approach onto animation in which a series of fundamental concepts are laid down to build the basis for the second part. Along with this report, its associated a teaser from the animated short stop motion movie *Malluma*, a *Making Of* that describes the entire process and a handmade poster.

This work has three chapters, the first one describes a little bit about history of animation, the second one talks about the creative process of the animation in question; the synopsis, the story, the intentions note, the literary and technical script, the poem, the storyboard, the creation of the characters and the fabrication of the sets, the direction of photography and the sound direction. The third chapter covers the process of capturing and editing the teaser, a making of and a poster in linoleogravura. *Malluma* it's an animated short movie that bleeds out all of our ambitions, our mistakes, our successes, the passion and the magic of doing it, and mostly the unexpected and hard work.

Keywords: Movie; Animation; Stop-Motion; Scenario; Character

Índice

Introdução	1
Apresentação e justificação do tema	1
Objetivos	2
Capítulo I - Enquadramento teórico	3
1.1. Definição de animação	3
1.2. Breve história da animação	4
1.3. Breve enquadramento do <i>stop-motion</i>	6
Capítulo II - Curta-metragem Malluma	11
2.1. Temática.....	11
2.2. Sinopse	12
2.3. Nota de intenções das realizadoras.....	12
2.4. Argumento.....	13
2.4.1. Argumento - Versão 1	14
2.4.2. Argumento final.....	16
2.5. Guião literário e técnico.....	17
2.6. Poema	17
2.7. <i>Storyboard</i>	18
2.8. Descrição das personagens	20
2.8.1. Descrição do Malluma	20
2.8.2. Descrição da Ari	21
2.9. Sketch	22
2.10. Do sketch para digital	25
2.11. Concepção das Personagens	27
2.11.1. Esqueleto	29
2.11.2. Modelagem	31
2.11.3. Design Vestuário.....	34
2.11.4. Produção de moldes e silicone.....	37
2.12. Concepção dos cenários e adereços.....	39
2.12.1. Árvores	39

2.13. Direção de fotografia.....	50
2.13.1. Referências Cinetográficas	50
2.13.2. Paleta de cores	53
2.14. Direção de Som	55
2.15. Apoios e Patrocínios.....	56
Capítulo III - Divulgação	57
3.1. <i>Teaser</i>	57
3.2. Créditos de Abertura	57
3.3. Cartaz	58
3.4. Poster em Linoleogravura	59
Conclusão.....	61
Bibliografia.....	63
Anexos	69
Histórias	69
Guião Literário	72
Guião Técnico	76
Storyboard	80
Lista de Material	94
Mapa de Rodagens	96
Declarações	97

Lista de Figuras

Figura 1 - Página 03 do storyboard com a descrição dos planos	19
Figura 2 - Vistas de frente e de lado do Malluma	20
Figura 3 - Vistas de frente e lado da Ari	21
Figura 4 - Ilustração Lily Jones	23
Figura 5 - Ilustração Maria Pereja	23
Figura 6 - Escultura de Ricardo Ladeira	23
Figura 7 - Ilustração de Alexis Winter	23
Figura 8 - <i>Sketch</i> de troncos de árvores	24
Figura 9 - <i>Sketch</i> da floresta	24
Figura 10 - <i>Sketch</i> de arbustos	25
Figura 11 - Ilustrações digitais da floresta	26
Figura 12 - Ilustrações dos esboços de Ari e Malluma	27
Figura 13 - Ilustrações finais das personagens Ari e Malluma	27
Figura 14 - Malluma com leds	28
Figura 15 - Foto final de Malluma	28
Figura 16 - Estrutura interna de Malluma	30
Figura 17 - Estrutura interna com espuma do Malluma	30
Figura 18 - Estrutura interna de Ari	31
Figura 19 - <i>Pernas de Ari</i>	31
Figura 20 - <i>Modelagem da cabeça de Ari</i>	32
Figura 21 - Cabeça final de Ari	33
Figura 22 - Construção do vestuário do Malluma	34
Figura 23 - Construção da saia de Ari	35
Figura 24 - Construção do vestido de Ari	35
Figura 25 - Construção da parte frente do vestido de Ari	36
Figura 26 - Construção do vestido final de Ari	36
Figura 27 - Modelagem das mãos com barro	38
Figura 28 - Molde de gesso das mãos do Malluma	38
Figura 29 - Diversos testes de mãos	38
Figura 30 - Mãos do Malluma	39
Figura 31 - Mãos de Ari	39
Figura 32 - <i>Sketch</i> do cenário	40
Figura 33 - Cenário final	40
Figura 34 - Colocação da espuma	41
Figura 35 - Árvore lixada e com a toca	41
Figura 36 - Processo de construção das árvores	41

Figura 37 - Conjunto de árvores com papel	42
Figura 38 - Pormenor da pasta relevo	42
Figura 39- Colocação da pasta relevo sobre a árvore	42
Figura 40 - Colocação dos galhos nas árvores.....	43
Figura 41 - Colocação do <i>Spray</i> nos galhos	43
Figura 42 - Animação <i>Leaves don't Grow</i>	43
Figura 43 - Folhas da curta-metragem <i>Malluma</i>	43
Figura 44 - Pintura do Salmão	44
Figura 45 - Pormenores do cenário	44
Figura 46 - Foto final do veado.....	44
Figura 47 - Rig	44
Figura 48 - Flor Pervinca	45
Figura 49 - Flor Pervinca da curta-metragem <i>Malluma</i>	45
Figura 50 - Cenário completo da floresta.....	45
Figura 51 - Mamufeira.....	46
Figura 52 - Sketch para a poltrona de Ari	46
Figura 53 - Construção da poltrona de Ari.....	47
Figura 54 - Construção da clareira	47
Figura 55 - Pormenores da banca	47
Figura 56 - Construção das pedras	48
Figura 57 - Coração de <i>Malluma</i>	48
Figura 58 - Cenário completo da clareira.....	49
Figura 59 - Primeiro fundo	49
Figura 60 - Fundo final.....	49
Figura 61 - Animação <i>Birdy</i> de Agnieszaka	51
Figura 62 - <i>Making of</i> da Animação de Annlin Chao	51
Figura 63 - Running Lights de PetPunk	51
Figura 64 - <i>Running Lights</i> de PetPunk.....	51
Figura 65 - Filme <i>The Secret of Kells</i>	52
Figura 66 - Filme <i>Indiana Jones and the temple of doom</i>	52
Figura 67 - <i>Husky - I'm not coming back</i>	53
Figura 68 - Paleta de cores da serie <i>Riverdale</i>	53
Figura 69 - Paleta de cores da curta-metragem <i>Malluma</i>	54
Figura 70 - Marca da curta-metragem <i>Malluma</i>	58
Figura 71 - Processo de impressão	59
Figura 72 - Impressão final	59

Lista da Acrónimos

CGI - Computer Generated Imagery

3D - Computação gráfica tridimensional

RGBW - Red, Green, Blue, White

RGB - Red, Green, Blue

Introdução

A versatilidade da palavra animação manifesta-se abundantemente através da ideia de animar através de movimento. Esta é uma técnica cinematográfica que fotografa sequências de imagens ou desenhos, criando a ilusão de movimento. Dentro da animação, temos a técnica *stop motion*. O *stop motion* é uma técnica onde se utilizam bonecos ou objetos, que são animados *frame a frame*. Todo o processo de evolução, tanto a nível de metodologias de produção como de construção de bonecos articulados, evoluiu e desenvolveu-se ao longo da história da animação. No presente projeto, procuramos contextualizar a história da animação e do *stop motion*, assim como a apresentação da animação. Apresentarmos uma definição clara do termo animação é uma tarefa complexa, uma vez que a animação tem muitos significados, em que cada autor apresenta um aspeto diferente da animação. A animação pode ser apresentada através de várias técnicas, desde processos analógicos até ferramentas digitais.

O projeto aborda a evolução da temática, de modo sintético, assim como a apresentação das várias fases do processo e da sua contextualização, face às técnicas e às estéticas adotadas. *Malluma* é um projeto de certa forma ambicioso, especialmente na criação dos próprios cenários, nas personagens e na animação. Por estas razões, o projeto implicou muitíssimo trabalho e esforço, sendo um verdadeiro desafio.

Apresentação e justificação do tema

No âmbito da conclusão do 2º ano de mestrado em Design Multimédia, na Universidade da Beira Interior, e com base na experiência teórica, prática e profissional, que fui adquirindo ao longo destes cinco anos, optei pela realização de um projeto final. Esta decisão derivou da experiência positiva que vim a desenvolver durante a cadeira de Animação que decorreu no 1º ano de Mestrado, pelo que decidi prosseguir com este projeto. A experiência em animação no 1º ano, suscitou um interesse em continuar a trabalhar nesta área; porém, devido a não ter conhecimentos específicos, mas ao demonstrar um interesse em fabricação, ilustração e também em gravura, e a Raquel Leite ter conhecimentos de animação, uma vez que tirou a Licenciatura em Film and Animation em Rochester Institute of Technology, Rochester, NY, isto levou a que juntássemos o melhor dos nossos conhecimentos para a criação deste projeto.

Como ponto de partida para a realização deste projeto, surgiu o cenário que já tínhamos idealizado na cadeira de Animação com o tema Natureza. Neste enquadramento, os contos fantásticos surgiram como inspiração do presente projeto, incorporando a relação da

natureza com a fantasia. Os contos de fadas têm vindo a ser narrados desde os tempos remotos, daí serem compartilhados nas diferentes culturas. Era através deles, que os povos transmitiam os seus valores e os seus conhecimentos, passando assim de geração em geração. Embora sejam frutos da imaginação, trazem sempre consigo um significado, através da representação de elementos do dia-a-dia, como o amor, a amizade, o medo, a juventude e a velhice, incorporando um herói ou uma heroína solucionando problemas que ajudem as crianças a resolvê-los futuramente. Posto isto, a nossa ideia iniciou-se nesta temática - os contos fantásticos ou contos de fadas. Fada provém de entidade fantástica dotada de poderes, comum no folclore europeu, o que remete para a presença de elementos mágicos nas histórias. Com os seus estudos, os irmãos Grimm foram percursores em documentar o folclore. Para além do que referimos anteriormente, John Bauer também serviu como ponto de partida para o processo criativo.

O referencial teórico de ponto de partida para este projeto foi analisar e discutir contos como inspiração para a nossa história. Este projeto de grande dimensão, realizado apenas num ano, é sem dúvida um desafio, mas com rumo para o sucesso, o qual, sem a colaboração de algumas pessoas, não teria sido possível. Um trabalho inovador e de qualidade, que se enquadra num mundo da fantasia. *Malluma* é o resultado de um trabalho de inúmeros detalhes, pormenores, paciência, persistência e de muita imaginação. Este projeto valeu cada esforço, com a colaboração da minha colega de trabalho, a Raquel Leite.

Objetivos

O presente projeto teve como objetivo principal a criação de um *teaser* de uma animação em *stop motion*, de um *making of*, de um cartaz e de um *poster* em linoleogravura. Para tal, várias fases do trabalho e pesquisa foram realizadas: a ideia, o argumento, a temática, o poema, as descrições, a conceção das personagens, o guião literário e técnico, os *concepts* e a construção dos cenários. Todos estes processos estão apresentados no *making of*.

Capítulo I - Enquadramento teórico

1.1. Definição de animação

O The Oxford English Dictionary define animação como “the technique of filming successive drawings or positions of puppets or models to create an illusion of movement when the film is shown as a sequence”. A animação consiste numa técnica cinematográfica que fotografa uma sequência de imagens transformando a imagem em movimento. A animação ganhou relevância nos primeiros anos do século XXI, tal como a ilustração, a banda desenhada, o *design* industrial, as revistas, o *design* gráfico, as novas tecnologias, entre outros. Uma das preocupações da animação é a sua própria definição, uma vez que é deveras complexa. A vantagem de procurar e compreender a definição a partir da palavra é-nos apresentada por Charles Solomon, que mergulha no que ele mesmo define como: “(1) the imagery is recorded fram-by-frame and (2) the illusion of motion is created, rather than recorded” (Furniss, 1998: 4). Na definição de animação, temos Norman McLaren, que a descreve assim:

A animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados; o que acontece entre cada *frame* é muito mais importante do que o que existe em cada frame; a animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se situam entre os *frames*. (Furniss, 2007: 6)

Na realidade, não existe uma definição precisa de animação, uma vez que cada pessoa apresenta uma definição de acordo com o seu próprio ponto de vista. Nesta linha de pensamento, Faber e Walter consideram a animação numa abordagem mais geral como:

Animation also seems to suffer from its own limitless potential. There are so many different techniques and materials available to artists that there could never be one final, clear definition of what it is, let alone one central repository for it all. Meanwhile, many of the artists who are experimenting with animation do not define themselves as ‘animators’ as such but are interested in pursuing entirely new routes of creativity and expression. (Faber & Walters, 2004: 7)

De facto, alguma falta de consistência na definição destes termos dificultam um enquadramento mais esclarecedor dos mesmos.

1.2 Breve história da animação

Tentar resumir a história da animação é uma tarefa árdua, pois é cheia de criadores e de inovadores incomparáveis. A utilização de imagens para contar histórias existe desde os tempos pré-históricos, embora a animação tenha começado realmente no século XIX, através da invenção de brinquedos óticos. O avanço significativo da tecnologia permitiu que a animação, também evoluísse tanto artística como comercialmente. Notavelmente, a animação progrediu no desenvolvimento de novas técnicas e, de certa forma, criou possibilidades de narrar histórias de diversas formas.

Em 1603, foi inventada a primeira lanterna mágica. Esta é um projetor de imagens que usa figuras pintadas, impressas ou produzidas em placas transparentes (feitas em vidro), com uma ou mais lentes e uma fonte de luz. Em 1825, foi inventado por Dr. John Ayrton Paris, o mais antigo e simples brinquedo ótico conhecido como *thaumatrope*. Este brinquedo cria a ilusão de um pássaro dentro de uma gaiola através da ilusão do movimento com base numa corda. Em 1831, Joseph Plateau inventou o *phenakistoscope*. Este brinquedo ótico é constituído por um disco de papelão fixado a uma alça para girar livremente. À volta do disco observa-se uma série de figuras desenhadas, onde é possível visualizar o reflexo da imagem num espelho através de um conjunto de fendas em movimento. É com esta oscilação que o disco cria a ilusão que a imagem se está a movimentar. Em 1834, William George Horner inventou o *zoetrope*. Este brinquedo ótico permite ser visualizado por mais de um espectador, através de cortes presentes num tambor constituído por desenhos em torno do seu interior. A velocidade do movimento rápido em que o tambor gira, permite dar “vida” às imagens estáticas presentes na faixa contínua. Em 1968, surgiu o *flip book*, exibido por John Barnes Linnett com o nome *kineograph*. O *flip book* é um livro com um conjunto de imagens que variam gradualmente de uma página para outra; desta forma, ao girar rapidamente as imagens, está a cria-se a ilusão de movimento. Em 1877, um visionário francês, Émile Reynaud, inventou o *praxinoscope*, um desenvolvimento sofisticado do *zoetrope*, que permitia que os espectadores observassem as imagens em movimento através da substituição de fendas estreitas por um círculo interno de espelhos (Lord & Sibley, 2002).

A popularidade de tais entretenimentos foi eclipsada pela invenção de um dispositivo que mudaria a cultura do mundo - o *cinématographe*. Foi em 1895, que Auguste e Louis Lumière, apresentaram a primeira demonstração autêntica do que hoje consideramos cinema. (Lord & Sibley, 2002).

Em 1906, James Stuart Blackton, criou o primeiro desenho animado, *Humorous Phases of Funny Faces*, uma animação desenhada *frame a frame* num quadro negro. Neste seguimento, Jerry Beck reforça a origem da criação da animação “one thing, however, is certain. Regardless of whether, J. Stuart Blackton can be considered the one and only “Father of Animation”, he is, without a doubt, one of its pioneers, and - more importantly - one of the principal architects of cinema as we have come to know it” (Beck, 2004: 13).

Em 1908, o caricaturista e cineasta Emile Cohl criou o filme animado conhecido como *Fantasmagorie*. Este filme relata as aventuras, de um pequeno palhaço, que encontra todo o tipo de objetos, desde um cavaleiro a uma garrafa que se transforma numa flor, até à presença de um elefante. Em 1911, Winsor McCay criou *Gertie, the Dinosaur* (1914) um desenho animado com personalidade e emoções (Beck, 2004).

O mais considerável pioneiro dos desenhos animados foi Max Fleischer com a série *Out of the Inkwell*. Fleischer tornou-se, mais tarde, editor de arte da revista *Popular Science Magazine*. Nesse período, o seu chefe Waldemar Kaempffert, propôs-lhe “consider a way of inventing a method the stiff look of animation in theatrical cartoons. The solution was found in the Rotoscope, which combined a film projector and easel for frame-by-frame tracing and action reference” (Beck, 2004: 17). A rotoscopia, criada em 1917, consiste num processo de desenhar por cima de um vídeo em “live-action”, criando movimentos fluidos. Esta técnica tem a particularidade de apresentar um maior nível de realismo (Beck, 2004).

John Bray, por seu lado, foi considerado o inventor do processo de animação em acetato, mais conhecido como *cel animation* (Nogueira, 2014). Uma forma tradicional de animação para a produção de filmes animados ou desenhos animados. Esta técnica é produzida manualmente através de imagens planas, desenhadas sobre *cells*, que são folhas de plástico transparentes, onde cada quadro é desenhado e pintado manualmente e depois filmados *frame a frame*.

Por volta dos anos 1920, A Walt Disney já produzia desenhos animados. Porém, tinha uma competição com o sucesso - *Félix the cat*, criada em 1911. Esta foi a primeira personagem de desenho animado a ser popular. Todavia, em 1928 o seu sucesso entrou em declínio, com a chegada do Mickey Mouse (s.n, s.d.). Foi com o êxito da curta-metragem *Steamboat Willie*, o primeiro desenho animado com o som sincronizado, que a Disney ganhou popularidade (Lord & Sibley, 2002). A partir dos anos 1930 ocorreu um avanço significativo com a introdução do som e, posteriormente, com o acrescento de cores. Com a depressão nos Estados Unidos, a Disney caiu em decadência. Naquela época, o maior estúdio de desenho animado era a Fleisher Studios, devido às suas ligações com a Paramount. A Disney lançou *Flowers and Trees* com parceria da Technicolor Corporation (Beck, 2004). Em comparação com outros desenhos animados, a Disney usava a animação para obter sucesso nas suas histórias e, através da sua experiência, focou-se em elementos emocionais em vez de comédia (Beck, 2004). Segundo Luís

Nogueira, (2014) foi com a Disney que a animação atingiu o seu auge, entrando no período conhecido como a Idade de Ouro, com a primeira longa-metragem *Snow White and The Seven Swarfs*, em 1937.

A animação Japonesa foi influenciada pelos pioneiros europeus e americanos, mas criando um traço distintamente japonês. Por volta dos anos 50, surge o *anime*, o conhecido estilo da animação japonesa.

Foi a partir dos anos 1960 que começa a “Era da Televisão” e que a animação em computador começa a surgir, com o cineasta John Whitney. De acordo com Nogueira, (2014) este começa a realizar os seus trabalhos, num computador analógico e quase simultaneamente, funda a produtora *Motion Graphics*.

Um dos mestres da história no cinema da animação, na antiga Checoslováquia, foi Jiri Trnka. Em 1965, realizou o filme *The Hand*, em que a personagem tem um rosto indecifrável e está vestido com aparência de um *Pierrot*. De acordo com Luís Nogueira, (2014) após os anos 1970, começa a crescer a relação das tecnologias informáticas com o cinema, levando à fundação de Lucasfilm, uma das mais relevantes produtoras de efeitos especiais do cinema, de George Lucas. Em 1978, nasce o primeiro genérico feito com recurso a CGI (*Computer Generated Imagery*) no filme *Superman*.

A partir dos anos 1980, entramos na “Era Moderna,” marcada em 1987 com o aparecimento de *Os Simpsons*, uma série animada americana criada por Matt Groenning para a Fox Broadcasting Company. Em 1984, John Lasseter junta-se à LucasFilm e, mais tarde, em 2006, a Walt Disney Company compra a Pixar e designa Lasseter como diretor criativo da Pixar. Em 1995, surge *Toy Story*, a primeira longa-metragem animada por computador e produzida pela Pixar Animation Studios. A animação digital tridimensional traduz-se em imagens computadorizadas, realizadas através de *softwares* específicos de modelagem na criação de ambientes, objetos, personagens, entre outros. O *software* para a criação da animação 3D tem a particularidade de observar com mais rigor e detalhe a profundidade dos objetos. A singularidade desta técnica remete para a infinita possibilidade da criatividade.

1.3 Breve enquadramento do *stop motion*

Ao longo do século XX, a técnica de *stop motion* foi usada e desenvolvida por diversos realizadores de cinema, principalmente para efeitos especiais. Ao longo de muitos anos, a técnica *stop motion* ficou escondida em termos de sucesso comercial. Atualmente é valorizada e produzida em todo o mundo, recorrendo aos mais diversos materiais, como tecido, madeira, plasticina, silicone, látex, entre outros.

Stop motion consiste numa técnica de sequência de imagens diferentes do mesmo objeto inanimado, criando uma simulação de movimento. Estas fotografias (*frame a frame*) são tiradas do mesmo ponto, mas apenas, o objeto muda ligeiramente de lugar. Ao ligar uma câmara digital a um computador, com recurso ao *software* de *stop motion*, fazemos a captura de *frames*, um a um. Isto permite ao animador visualizar e reproduzir diretamente a linha de tempo que gravou, para avaliar a animação à medida que está sendo feita. Para ter uma animação fluida é necessário por cada segundo de filme, usualmente, vinte e quatro *frames*. Segundo John Lasseter, “animation isn’t about the single frame, it’s about the motion as the whole” (Whitaker & Halas, 1981: 7).

Dentro do processo de fabricação da animação *stop motion*, cada animador tem a sua própria perspetiva; segundo Seltick referindo-se à animação em *stop motion*, “it’s the imperfections (in stop-motion animation) that I think make it attractive, that bring the audience in. So we keep trying for perfection, but we’ll never get it - and it would be a mistake if we did, because then there would be no point” (McLean, 2008). Na mesma linha de abordagem, Tim Burton caracteriza a sua paixão pelo *stop motion* relatando: “I love stop-motion. There’s always a certain beauty to it, yet it’s unusual at the same time. It has realtiy. Especially on a project like *Nightmare*, where the characters are so unreal it makes them more believable, more solid” (Burton, 1993: 11).

A história da animação *stop motion* provém dos meados dos anos 1880. Mas foi a partir dos anos 1900 que surgiram as primeiras curtas animadas. Existem muitos animadores e muitas referências importantes ao longo da história; porém, irei abordar seguidamente apenas alguns deles. Georges Méliès é considerado o pioneiro dos efeitos visuais, tendo nas suas soluções predominado mais tarde no cinema (Nogueira, 2014). Os filmes de Georges Méliès cresceram a partir da paixão por marionetes e teatros de brinquedos, combinados com uma fascinação adulta pela conspiração (Lord & Sibley, 2002). A técnica *stop motion* permitiu a Méliès conceber ilusões visuais em filmes como *Vovage to the Moon* (1902). “É este fascínio de Miélès pela magia, pelo ilusionismo, pelo animismo e pelo fantástico que o torna uma referência obrigatória em qualquer história da animação” (Nogueira, 2014: 148).

Em 1933, surgiu o sucesso do filme *King Kong*, animado por Willis O’Brien. Este êxito funcionou como inspiração para Ray Harryhausen, que se tornou o “father of modern visual effects” (Beck, 2004: 158). A colaboração com Willis O’Brien permitiu a Harryhausen ganhar o Óscar de melhor efeito especial com o filme *Mighty Joe Young* (1950). Para além do que foi referido anteriormente, Harryhausen teve a contribuição dos seus pais para a realização dos seus projetos. O seu pai construía armaduras, “*ball and socket* de metal para *puppets*”, ao mesmo tempo que a sua mãe costurava as fantasias (Beck, 2014).

De acordo com Jerry Beck, na qual refere Georges Pal, que este trouxe consigo uma contribuição única para os filmes de fantasia, usando animação de modelos ou *Puppetoons*. Este foi o pioneiro de um visual mais distinto da animação numa série de filmes conhecidos como *Puppetoons*, recorrendo a uma forma de parar a fotografia em movimento, que recebeu o nome “replacement figure puppetry” (Beck, 2004: 92).

Em 1985, é lançado no Reino Unido o desenho animado *The Adventures of Mark Twain* dirigido por Will Vinton. O *claymation* (animação em plasticina ou argila) é uma das formas de animação *stop motion*. Esta técnica é realizada com modelos feitos em plasticina, animada *frame a frame*. Will Vinton, para caracterizar esta técnica, criou o termo “claymation”, em 1976 (Furniss, 1998:151). Will Vinton e o seu parceiro Bob Gardiner fizeram renascer a animação em argila através do filme *Closed Mondays* (1974). Com sucesso, este explica que “pela primeira vez após várias tentativas mal sucedidas e usos limitados, a argila encontrou um lugar na animação” (Furniss, 1998:152). Segundo Lord & Sibley, (2002) Vinton conseguiu levar a animação da argila a um novo limiar de inovação, porém não conseguiu alcançar a supremacia sobre a *cel animation*, devido ao sucesso de *The Little Mermaid*, em 1989.

Temos ainda a técnica *cutout animation* que é uma das técnicas mais simples de executar. Esta técnica de animação consiste numa captação *frame a frame*, através de materiais físicos (por exemplo o papel), que no seu conjunto de imagens cria movimento. E ainda, a técnica *pixilation*, que é semelhante à animação *stop motion*, mas com pessoas e ambientes reais. Estes assumem posições e são fotografados *frame a frame*. A *pixilation* delimita muito a prática da ação ao vivo, uma vez que este coloca as pessoas *frame a frame*. O animador Norman McLaren foi o pioneiro desta técnica experimental com o filme *Neighbours* (Furniss, 1998).

Irei agora abordar alguns dos filmes mais marcantes do *stop motion*, dos muitos produzidos com a técnica *stop motion*. Em 1982, enquanto Tim Burton trabalhava como artista na Walt Disney Productions, criou uma curta-metragem de terror destinado a crianças. *Vincent* conta a história de um menino, Vincent Melloy que finge ser o ator Vincent Price. Com a colaboração de um colega animador da Disney, Rick Heinrichs, o animador Stephen Chioso e o diretor de fotografia Victor Abdalov, conseguiram criar esta curta-metragem a preto e branco. Este ainda criou *Nightmare before Christmas*, dirigido pelo animador Henry Selick. Relata a história de Jack Skellington, o Rei da Abóbora, que gere o obscuro mundo do *Halloween*. Cansado de fazer aquilo todos os dias, Jack sonha que o seu trabalho pode ser o Pai Natal. Com este sucesso, Henry Selick realizou outro filme de animação com a designação *James and the Giant Peach*, em 1996. Mais tarde, em 2005, Tim Burton criou o filme animado *Corpse Bride*, e em 2012, o filme *Frankweenie*.

Em 2005, foi produzida a longa-metragem *Shaun the Sheep*, realizado por Mark Burton e Richard Starzack. Produzida pela Aardman Animations, relata a história de uma ovelha inteligente que vive com o seu rebanho na *Mossy Bottom Farm*. Em todos os episódios, Shaun tenta dar emoção à sua vida monótona, colocando-se em conflito com o pastor Bitzer. A concretização desta longa-metragem contou com a participação da animadora portuguesa Rita Sampaio. Esta relata a sua experiência dizendo: “cada animador tem o seu pequeno estúdio de trabalho - há vários, nos estúdios Aardman - e costumo dizer que onde estou é o ‘quarto em câmara lenta’. Animar é uma linguagem diferente, tem um tempo próprio” (Agência Lusa, 2015). É intrigante referir que no caso da animação em *stop motion* não é imprescindível falar para transmitir uma boa mensagem. Tal como refere Rita, relativamente ao filme *Shaun the Sheep*, “o facto de eles não falarem ajuda. As ações têm de ser bem planeadas, a linguagem é toda corporal, tem de ser feito ao detalhe. A comédia é física e traduz-se para todos as culturas” (Coelho, 2015).

Em 2009, Henry Selick, um cineasta estadunidense, realizou o popular filme de *stop motion*, *Coraline e o Mundo Secreto*. Este filme relata a história de Coraline, que decide explorar a sua casa e descobre uma porta secreta que contém um mundo parecido ao dela. Mais tarde, apercebe-se que os seus outros pais (com os botões no lugar dos olhos) a querem manter eternamente naquele lugar. Uma particularidade na produção desta animação é o recurso à impressão 3D, em que “the downside is it was all one color” (McLean, 2008), levou a que cada expressão fosse pintada à mão. Por outro lado, na animação *ParaNorman*, a impressora era colorida, porém “fine detail was harder to get, and the parts would come out very fragile, having to be dipped into vats of superglue.” (Thompson, 2016). No caso do filme *Kubo*, foi utilizada uma impressora de plástico que poderia misturar até três cores, que implementaram numa das personagens, o macaco, com a cor ciano, magenta e branco.

Em 2018, estreou o filme *Isle of Dogs* de Wes Andersen, autor do igual modo bem-sucedido o filme *O Fantástico Mr. Fox* (2009). Nesta história desenrola-se uma aventura de um menino de 12 anos, que vai à procura do seu cão, depois de toda a espécie canina ser banida para uma ilha do lixo isolada devido a um vírus da gripe canina.

Para além das referências apresentadas, temos ainda o animador português José Miguel Ribeiro. Este iniciou-se como ilustrador em 1990, e estudou cinema de animação na Lazenec - Bretagne. Realizou várias curtas-metragens entre as quais se destacam o *O ovo*, *O banquete da Rainha*, *Estilhaços*, e o mais conhecido com a técnica *stop motion*, *A Suspeita*.

Por fim, foram realizados ao longo dos anos vários filmes com esta técnica como *El hotel eléctrico* (1908); *The Lost World* (1925); *20 Million Miles to Earth* (1957); *Star Wars* (1977); *Clash of the Titans* (1981); *Neco z Alenky* (1988); *Wallace & Gromit - A Grand Day Out* (1989); *Humpty Dumpty Circus* (1897); *The Secret Adventures of Tom Thumb* (1993); *Chicken*

Run (2000); *One night is one city* (2007); *Panique au village* (2009) ; *Mary and Max* (2009) ;*The Pirates ! In an Adventure with Scientists !* (2012), entre outros.

Capítulo II - Curta-metragem *Malluma*

The art of animation which gives life to the inanimate has the power to touch all people, both adults and children, and to bring them together transcending nationality and language - Fedor Khitruk

2.1. Temática

A escolha do tema deste projeto surgiu da inspiração dos contos de Grimm e do ilustrador John Bauer. A literatura fantástica é um gênero literário que retrata narrativas ficcionais e fantasistas. As suas histórias têm presentes elementos imaginários e improváveis. Este gênero tornou-se importante na literatura das últimas décadas do século XX, estava presente nas sociedades antigas, de onde são originários mitos, sagas, contos maravilhosos, lendas e fábulas.

Os contos de fadas utilizam componentes do quotidiano como o amor, a juventude ou o medo nas suas histórias. A constante presença de elementos mágicos ou encantados é proveniente das entidades fantásticas relativas ao folclore europeu. As lendas, uma forma antiga de narrativa, têm origem na tradição popular. Esses relatos eram transmitidos e preservados pela tradição oral. Foi através dos irmãos Grimm, entre outros, que foram os precursores a documentar o folclore, que se mantiveram as lendas folclóricas presentes. Os irmãos Grimm ganharam bastante reconhecimento, e as suas histórias ainda estão bem presentes nos dias de hoje, tal como nas histórias de Hans Christian Anderson. No livro de Contos de Fadas dos Irmãos Grimm, estes descrevem os contos de fadas assim:

Ao contrário de muitas publicações da moderna literatura infantil que apresentam histórias nas quais os dilemas existenciais são evitados, os contos de fadas abordam os conflitos internos do ser humano, trabalhando temas como a morte, o envelhecimento, o desejo da vida eterna, a luta entre o bem e o mal.” (Irmãos Grimm, 2001: 9)

A outra referência como inspiração é de John Bauer (1882 - 1918), um ilustrador e pintor sueco. Este ilustrador é muito conhecido pelas suas ilustrações de lendas e contos do século XIX, sendo que um dos livros que nos inspirou foi *Princess Tuvstarr and the Fishpond*.

2.2. Sinopse

A sinopse é o ponto-chave que cativa o espectador para ver um filme. Segundo o livro *a Suspeita*, “a sinopse é o documento que suscita os primeiros encontros entre os criativos, e depois, entre os criativos e os produtos” (Almeida e Ribeiro, 2000: 30). Porém, este realça ainda que “ler uma sinopse e ver um filme são experiências completamente distintas. Não são, nem devem ser comparadas.” (Almeida e Ribeiro, 2000: 31). Torna-se importante perceber o objetivo e a importância de uma sinopse. Com a base no argumento, foi realizada a seguinte sinopse:

Malluma e Ari estão apaixonados. Durante muitos anos, os dois foram responsáveis por guardar o equilíbrio entre o bem e o mal na Terra. Entretanto, algo trágico acontece e Ari falece. Malluma, então, dedica a sua vida à busca de alguma coisa que traga a sua amada de volta, sem perceber que tudo acontece por um motivo e que para a morte não há volta.

2.3. Nota de intenções das realizadoras

O ponto de partida deste projeto surgiu através da cadeira de animação do 1º ano de mestrado em Design Multimédia. Nesta cadeira, havia-nos sido proposta a entrega de uma animação de estilo, género e técnica livre. Com a experiência prévia da Raquel Leite em fabricação para a técnica de animação *Stop Motion* adquirida enquanto estudava no Rochester *Institute of Technology*, e o talento inato da Lorraine Silva para as artes, foi possível realizar o projeto chamado de *Whispers of Magic*. Esta iniciativa focava-se principalmente no processo de fabricação e não chegou a culminar numa animação de fato. Entretanto, tínhamos algo muito promissor em mãos; foi quando resolvemos desenvolver a nossa curta-metragem em animação *stop motion Malluma* como projeto final de mestrado.

Para *Whispers of Magic* pesquisámos referências da mitologia celta, como deuses, magia e misticismo. Retratámos o deus Cernunnos, que significa ‘aquele com chifres’, o qual incorpora a força da natureza, o seu delicado equilíbrio e representação de proteção. Ilustrámos também uma série de outros elementos místicos: a ponte, associada com a busca interior das coisas que almejamos na vida; o salmão, a que se atribuía poderes de cura e a alçada de nadar livremente entre os mundos; o portão, guardado por Cernunnos, aquilo que representava o caminho trancado para a vida após a morte; o carvalho, o qual, para os celtas, representava a “porta” de acesso para os planos etéreos de pensamento e para todos os saberes; e o veado, que era considerado um mensageiro/xamã, a personificação da feminilidade.

Ao idealizarmos a primeira versão do argumento, estávamos demasiadas agarradas à história que tínhamos concebido no âmbito da disciplina de Animação; isso impediu-nos, inicialmente, de sermos criativas e de nos afastarmos da ideia inicial. A nossa história ainda se aprovaria em muitos conceitos empregados em *Whispers of Magic*, entretanto, procurámos alcançar uma história original, que contivesse elementos já presentes no cenário anterior, mas sem que isso nos limitasse na criatividade. As ideias foram surgindo à medida que víamos filmes, séries e discutíamos sobre elas. Para além disto, à medida que íamos reescrevendo mais histórias, novas perspectivas eram introduzidas e o argumento ganhava melhor forma. Assim, *Malluma* toma lugar numa dessas tantas florestas que escondem segredos. Os seus habitantes, seres encantados, tinham o propósito de ser guardiões dos portões entre este e o outro mundo, até que um deles cometeu um grande erro.

Queríamos que a nossa curta-metragem de animação tivesse uma atmosfera mágica e ao mesmo tempo obscura, onde o espectador pudesse relacionar-se com as personagens, ter familiaridade com a sua forma humanoide, sem deixar de se perceber que nos inspirámos em animais comuns do imaginário das lendas, como o carneiro e o veado, mas ao mesmo tempo, pela sua representação sombria e original. Para o cenário, pretendíamos que ele possuísse uma atmosfera quase pura, intocada, mas ao mesmo tempo perigosa e traiçoeira. Sendo assim, a nossa curta-metragem enquadra-se no género de suspense e fantástico, onde o objetivo é causar ao espectador uma sensação de curiosidade que remete para o mistério, sobretudo, através da iluminação cuidadosamente escolhida e trabalhada. Escolhemos a técnica de animação *stop motion*, primeiramente, por incitação e curiosidade. Queríamos que fosse possível desenvolver as nossas aptidões na área, descobrir novos materiais e novas formas de resolver problemas. A experiência prévia com a fabricação de personagens da Raquel Leite ditou a escolha da técnica *model animation*. Depois, em segundo lugar, achámos que, por si só, a técnica já possui uma qualidade mágica intrínseca que remonta a fantasias infantis de trazer objetos estáticos (mortos) à vida. Isto eleva a curiosidade do espectador, que talvez não consiga deixar de se perguntar: “mas como é que elas conseguiram fazer isso?”. E principalmente representa um amor ao detalhe e ao processo, mostrando-se a forma mais pura de representação da paciência e dedicação.

2.4. Argumento

Entramos na conceção do argumento. Como refere Virgílio Almeida, “como qualquer argumento, o mais complexo são as estruturas, e depois desenvolver um argumento cativante e se possível inovador” (Almeida e Ribeiro, 2000: 34). Para a realização do argumento existe obrigatoriamente uma pesquisa prévia. Como ponto de partida para a construção das histórias e do argumento, tivemos que anteriormente fazer uma investigação sobre a jornada do herói e

a estrutura dos três atos, que nos ajudaram a construir um argumento bem estruturado. A jornada do herói (três atos) é constituído pelo primeiro ato: neste ato são apresentados as personagens, a situação em que vivem e como termina o primeiro insucesso. No segundo ato: tem que acontecer dois desastres, que permanecem cada vez maiores e conduzem as personagens à resolução; no final deste ato as personagens precisam de decidir se arriscam ou se tentam fugir. Por último, no terceiro ato acontece o *climax* ou a resolução, onde é exposto se as personagens são bem-sucedidas ou não. É, ainda, necessário responder aos espectadores a grande questão da história, aquela que o público tanto anseia durante toda a curta-metragem e como conclui com final aberto ou final fechado.

Para a versão final do argumento *Malluma* foi necessário, previamente, a realização de seis histórias e quatro alterações entre o primeiro argumento e o final. Esta dinâmica permitiu uma evolução significativa no aperfeiçoamento da estrutura do argumento. Este processo de construção das histórias e do argumento foi um dos processos mais complicados de todo o projeto. Na construção do argumento tivemos bastantes complicações na criação de uma boa história, mesmo com a estrutura da jornada do herói. Foi através da colaboração do orientador, que conseguimos conceber um argumento final. Dentro das várias dificuldades neste processo, as que mais se destacaram foi o facto de não conseguirmos elaborar satisfatoriamente o segundo ato, nomeadamente a resolução do conflito e a falta de objetivos claros para as personagens, em que era necessário a criação de mais situações de perigo e mais suspense, de forma subtil. Após este processo e várias discussões com o orientador, chegámos à conclusão de que seria crucial diminuir o número de personagens e de elementos, como pode ser visualizado nas primeiras histórias que se encontram em anexos.

2.4.1. Argumento - Versão1

Eram dois colares encantados; um havia sido roubado a um dos dois guardiões da floresta, Malluma e Ari, apenas um tinha restado. Ari sobreviveria apenas por um tempo determinado, sem o seu colar encantado. E, quando do último grão de areia ecoasse um som mudo e calado, era mesmo, porque o tempo tinha esgotado.

Malluma desde então procurava sem parar uma forma de recuperar o colar. Num mapa um x marcava o lugar de onde o colar supostamente deveria estar. Malluma esperava encontrá-lo antes do tempo se esgotar, então, um livro especial fora confeccionado, com capa de couro e um ar meio bizarro. Nele um pó especial havia sido colocado e uma inscrição avisava para ter cuidado. Num piscar de olhos, o livro não estava mais lá, mas Malluma sabia exatamente onde havia ido parar, no meio de livros menos importantes, na prateleira de uma estante, Guri estava destinado a encontrá-lo. Guri vivia num casebre perdido no meio da imensidão de uma floresta

majestosa. Não se cansava de ver aquilo tudo e imaginar: que outras criaturas existem lá? Guri viveu toda vida assim, achando que estar sozinho não seria assim tão mau. No pescoço, Guri carregava um colar, nunca soubera exatamente como lá foi parar. Sabia que a sua família o tinha ensinado a viver em segredo, escondendo-se e vivendo com medo. Pois, pelo colar, outros viriam procurá-lo.

Ao longo dos anos Guri havia acumulado uma boa coleção de livros, era praticamente impossível que houvesse um que ainda não tivesse lido. E entre livros batidos e empoeirados, Guri viu algo que lhe saltou aos olhos, um velho livro com capa de couro e nele uma inscrição quase apagada: para os que ousam ser curiosos, cuidado! Este livro não é achado por acaso. Era estranho aquele livro até estar, afinal Guri não se lembrava daquele tão especial furtar. Guri então curioso, o livro começou a folhear, ansioso pelo que iria encontrar, entre as páginas amarelas e gastas desvendava a história engraçada de uma floresta meio mágica e encantada, com criaturas estranhas e amaldiçoadas. Guri virou mais páginas e nelas havia um tipo de pó diferente meio amarelado e do lado uma imagem de um fungo um tanto estranho e sofisticado; Então Guri, sentiu algo mudar e do nada o chão começou a ondular, surgiam mãos que o queriam arrastar, levá-lo para algum lugar.

Guri muito assustado correu para fora de casa apressado, correndo em direção à floresta na esperança de ficar a salvo. Ao chegar à floresta, Guri deparou-se com o inesperado; que susto, era só um piado. Guri então sentiu-se maravilhado, pois tal coisa nunca havia vivenciado, flores de vários tipos, tamanhos e cores, e um lago que mais parecia encantado. Guri pensou entusiasmado, que tudo aquilo era muito parecido com o que tinha encontrado no livro. Apressado, Guri foi em direção ao lago, e assustou-se com o salmão que saltou ao seu lado. Cores e luzes irradiavam das águas em direção a todos os lados, era como se o lago lhe pedisse para tocá-lo. Então, Guri tocou o lago e foi quando percebeu algo de errado, pois Guri conseguia sentir o perigo espreitando logo ao lado. Atravessando a ponte por cima do lago. Guri avistava um portão velho enferrujado. O portão abriu-se sozinho num barulho bizarro, e então avistou uma sombra muito estranha do outro lado. Guri não entendia com o que se tinha deparado, que criatura estranha, seria que eu estaria assustado? Então um lobo uivou, levando Guri a olhar para o lado e quando voltou a olhar, a criatura já tinha desaparecido. Assustado, Guri procurou fugir. Correndo para o portão que por algum motivo não se queria abrir, Guri sentiu-se encurralado e na cabeça levou um grande estalo.

E assim Guri havia sido assassinado, sendo arrastado para uma gruta do outro lado. E no outro lado, num trono cheio de musgo esverdeado, o motivo daquele assassinato jazia sentado. O colar então havia sido recuperado, e Malluma respirava aliviado, sem se dar conta de que o tempo de Ari havia entretanto, esgotado.

2.4.2. Argumento final

Numa clareira, entre árvores, numa floresta, vê-se uma bancada com ervas e especiarias. Vidros de vários tamanhos e tipos, livros antigos e empoeirados. Logo ao lado, nota-se o local de descanso de uma criatura, a Ari, a qual está sentada ao pé de uma grande árvore e imponente. Ari tem um ar muito debilitado com uma postura de quem já se encontra naquele lugar há muito tempo.

No centro da floresta avista-se um lago, vê-se uma ponte e por baixo dela vê-se um peixe a saltar. No meio de árvores, em cima de um monte, observa-se um veado a abanar as orelhas. Malluma, entretanto, chega à floresta, dirige-se até à toca de uma árvore, retira de lá algo que não se percebe o que é, e coloca num saco de couro preso na sua cintura.

Malluma chega à clareira e dirige-se a Ari, que coloca a mão no rosto dela e o afaga gentilmente, baixa-se para retirar as ervas que cresceram em redor dos seus pés. Ele coloca-se em frente a Ari e leva a sua mão ao saco na sua cintura. Neste momento, vê-se Malluma de costas, a fazer alguma coisa. Logo a seguir Malluma encolhe os ombros frustrado e atira algo para o lado. É possível observar um pequeno monte de pedras ao lado da grande e imponente árvore. Nota-se uma pedra a ir na direção do monte.

De volta à floresta, Malluma olha suavemente ao seu redor. Malluma caminha em direção a um ninho de passarinho, retira de lá algo (não se percebe o que é) e coloca novamente no saco preso à sua cintura. Observa-se, novamente, um monte de pedras, mas desta vez avista-se ao fundo a Ari. Mais uma vez de volta à floresta, a caminhar por um caminho de árvores, Malluma anda cabisbaixo, quando avista um arbusto de árvores. Ele caminha até a flor e olha para ela com entusiasmo. Leva a sua mão até ao arbusto e arranca uma delas. Malluma então envolve a flor em suas mãos e transforma numa espécie de pedra. Ele contempla-a por uns instantes e depois coloca-a no saco preso à sua cintura.

Na clareira, Malluma desloca-se até a Ari. Encaixa a pedra no seu peito, esta acorda por uma fração de segundos e volta a desfalecer. Uma leve neblina assume o terreno. O ambiente torna-se mais frio. Malluma frustrado e triste baixa os ombros e volta cabisbaixo. Ouve-se um barulho de passos e Malluma olha para o lado. Ele vira-se novamente para o lugar onde descansa Ari; entretanto, o lugar está vazio. Malluma sente um distúrbio nas suas costas, vira-se e dá de cara com Ari. Ari, calmamente, leva a mão ao peito de Malluma, eles trocam olhares por um momento. De repente, ouve-se um barulho e os olhos de Malluma apagam-se. Vê-se Malluma a cair sem vida no chão. Observa Ari, parada, a segurar o coração ainda ensanguentado de Malluma nas suas mãos.

2.5. Guião literário e técnico

Neste capítulo é demonstrado a importância de um guião. Para gerar um guião é necessário que este seja bastante descritivo e visual, para que este possibilite de forma integrada e abrangente toda a envolvência do ambiente com as personagens, como o tempo, movimentos, sons, ações, entre outros. Na realização do guião literário e técnico foram efetuadas várias alterações durante a sua escrita. Sendo o guião o ponto de partida para a concretização da curta-metragem, foi um ponto do projeto que ambas teríamos que discutir bastante pois, apesar de termos discutido a história, cada uma de nós tinha imaginado de forma diferente os acontecimentos. Com isto, ao longo do processo de escrita do guião, tentámos idealizá-lo de forma fluida e executável, que fosse ao encontro do gosto, de cada uma de nós.

Relativamente ao guião literário, que se encontra em anexo, foram realizados quatro guiões no total. Numa primeira fase, eu estabeleci os tópicos da história e a Raquel concebeu o guião, posteriormente ela escreveu os restantes guiões. Relativamente à concretização do guião técnico (disponível em anexo), o processo da idealização tornou-se mais claro, pois ambas já tínhamos idealizado mentalmente a curta-metragem. Ao longo deste processo tivemos que ir de encontro a uma produção exequível, levando em conta a simplicidade dos planos e dos movimentos da câmara, para que desta forma conseguíssemos conceber este projeto. Foram realizados dois guiões técnicos no total, no segundo foi enquadrado o poema.

2.6. Poema

1

Olá, eu sou Malluma.
Eu vivo numa clareira, sabe? Entre árvores?
Numa floresta fria e escura.
Aqui vivemos eu e esta criatura.

2

Os dias por aqui são assim,
Em busca de algo que a traga de volta para mim.

3

Ari dizia que cada parte da natureza,
Possuía o seu significado mágico.
O que ela não teve tempo de dizer,
Era que também tinha o seu lado trágico.

4

Não acredito que mais uma vez não tenha encontrado,
Pus-me a pensar:
Se existe uma flor capaz de matar,
Porquê ainda não consegui achar uma para ressuscitar?

5

Eu, que já me sentia triste e esgotado,
Encontrei mais uma dessas flores, numa árvore ao lado.
Algo nela me chamou a atenção,
Seria esta a salvação?
E uma voz lá no fundo dizia: É claro que não...é claro que não.

6

E, em mais uma tentativa de a trazer de volta vida,
Encaixei a pedra em seu peito.
Ari acordou por um momento,
Apenas para desfalecer novamente em seu leito.

7

Já não sabia o que fazer...
Mesmo que ela não fosse mais aquela que eu pensava conhecer,
Ela sempre seria a razão do meu viver.
Disse a ela que a amaria até morrer.

2.7. Storyboard

O *storyboard* é uma sequência de imagens que contam a história detalhadamente com a visualização dos vários planos do filme, com referência à posição da câmara, ao enquadramento, ao som e ao tempo de cada plano, e, no caso da nossa animação, a descrição do diálogo do poema. Após isto, “everything that happens subsequently is based completely on the storyboards” (Gavin, 1993: 97).

O *storyboard*, presente nos anexos, é a ferramenta essencial para uma produção cinematográfica. Porém, apesar de ser uma ferramenta muito comum entre os animadores, esta pode ser muito variada. Isto acontece pelo facto de cada animador ter o seu próprio estilo, o seu próprio método e a sua formação. Por isso existem *storyboards* com uma complexidade

elevada de pormenores e outros que apenas representam as partes relevantes. É importante mencionar que, segundo Hart (2008), este refere que na grande parte das animações, a criação do *storyboard* não é somente da sua autoria, mas beneficia de contribuições do diretor, do produtor, do diretor de fotografia e do *designer* de produção. Neste sentido, é relevante ainda referir que, segundo Hart (2008), os artistas sentem-se recompensados criativamente tanto por perceberem a satisfação dos elementos de equipa envolvidos como por conseguirem criar visualmente as suas ideias e observarem o próprio filme a ganhar vida.

Relativamente à animação de *stop motion*, a equipa de *storyboard* tem a função de desenhar cada plano do filme. Muitas vezes é necessário recorrer a coreógrafos e, a equipas de dança para desta forma criar e capturar os movimentos.

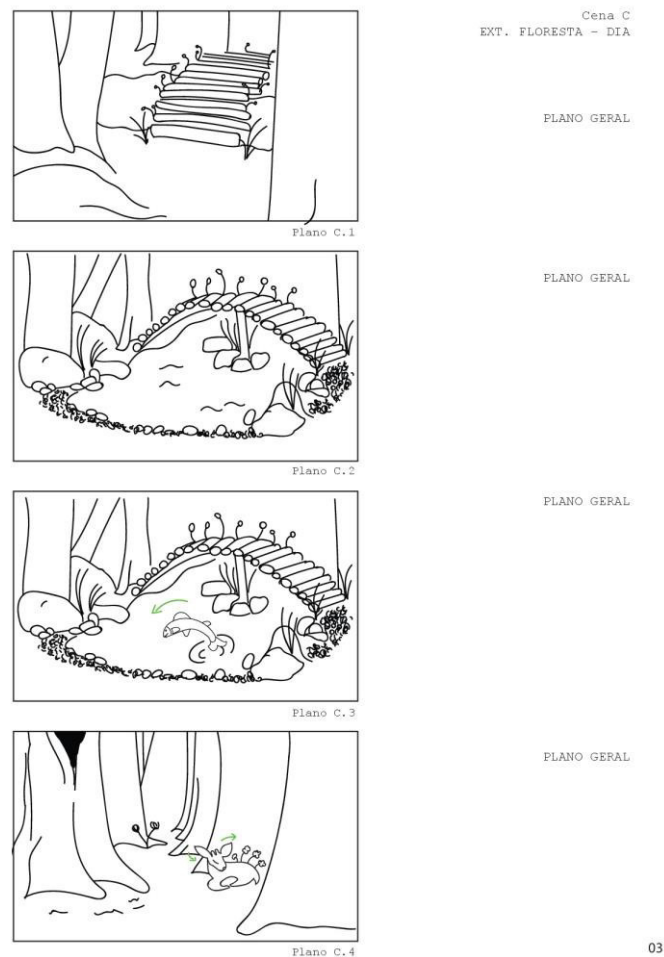


Figura 01 - Página 03 do *storyboard* com a descrição dos planos

2.8. Descrição das personagens

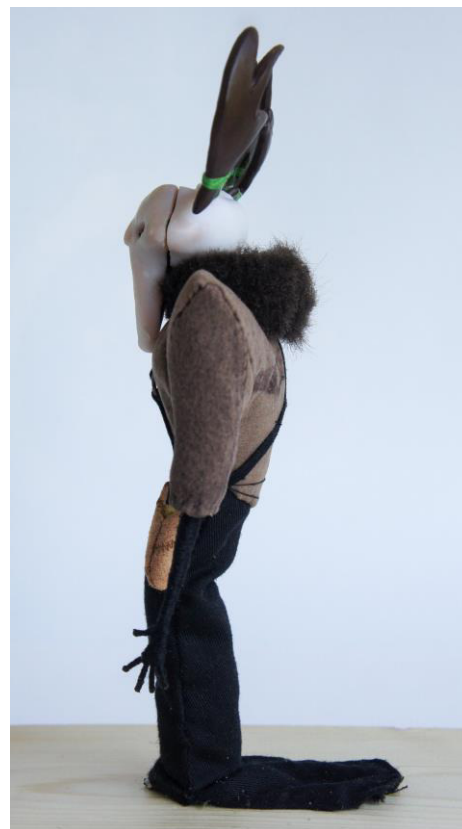
2.8.1. Descrição do Malluma

- Perfil psicológico:

Malluma e Ari eram dois seres sagrados que habitavam numa clareira na floresta. Com a morte de Ari, Malluma residia sozinho na floresta. Ele apresenta-se psicologicamente afetado pela morte de sua amada e vive com conflitos interiores de angústia, em que apenas o seu objetivo é ressuscitá-la. A sua expressão é maligna e obscura. Os seus sentimentos são de constante tristeza e sofrimento.

- Perfil físico:

É uma personagem do sexo masculino. Bípede, fisicamente magro, mas grande e imponente, usa uma máscara de ossos com grandes chifres, veste uma roupa velha castanha e preta, com um cachecol de pelo e com uma sacola. Apresenta-se com um aspeto sombrio e negro.



Figuras 02 - Vista de frente e de lado do Malluma

2.8.2. Descrição de Ari

- Perfil psicológico:

Ari era o exato oposto de Malluma. Também era um ser sagrado da floresta, que sempre foi feliz e alegre e vivia de um modo mais leve; era o equilíbrio entre o macabro, a pureza e o grotesco.

- Perfil físico:

É uma personagem do sexo feminino. Bípede, apresenta-se com uma constituição física elegante e magra, com os olhos expressivos. Apresenta-se com uma expressão abatida com indícios que se encontra naquela posição há vários anos. Descansa sentada numa espécie de trono de aspeto velho e antigo. Veste um vestido claro, tem musgo e flores que crescem nos seus pés.



Figuras 03 - Vista de frente e de lado de Ari

2.9. Sketch

Desde o surgimento do cinema tradicional, o uso do desenho tem sido essencial para todas as fases de produção cinematográfica, desde a criação de personagens, a concepção visual da narrativa, a criação dos cenários, do *storyboard*, entre outros. O desenho é de extrema importância desde a fase da pré-produção até à rodagem do filme. O desenho torna-se assim um intermediário crucial de fácil utilização para a criação de uma animação. Neste sentido, o desenho dissolve-se inevitavelmente em múltiplas técnicas, pertencendo ao ilustrador explorar a técnica que mais lhe convém. A utilização dos materiais é diversa, como lápis de cor, pastéis secos ou de óleo, tintas acrílicas ou óleo, canetas de filtro, tinta-da-china, aerógrafo e o carvão. Neste tipo de ilustração, os materiais encontram-se mais intimamente ligados ao ilustrador, pois é através deles que o ilustrador define a sua própria técnica e o seu traço indistinguível.

Ao abordarmos o desenho no âmbito deste projeto, tendo em consideração a diversidade de técnicas de ilustração, do simples esboço ao rigoroso, a opção das técnicas deveu-se a algo pessoal e criativo, na escolha do tipo de desenho na concepção do projeto. O critério principal na concepção das ilustrações, embora pessoal e discutível, conduz a uma escolha artística e estética. Durante a concepção do *concept art* para uma animação, é necessário ter atenção a vários aspetos, como refere Slattery: “Sometimes the most elaborate and beautiful illustrations just will not work in animation. And likewise, the simplest animation designs will sometimes seem just lazy in terms of illustration.” (Slattery, 2014).

Na idealização dos desenhos tive como ponto de partida a recolha e inspiração de artistas. Deste modo, recolhi uma seleção de artistas que iam de encontro ao género de ilustração que pretendia fazer e que de certa forma me iriam inspirar. Uma ilustradora é Lily Seika Jones. A inspiração desta ilustradora surgiu especialmente pelo rigor e realismo que esta cria nas suas ilustrações, no tema abrangente de animais e Natureza, imagem 04. A outra inspiração provém dos *sketches* da ilustradora Maria Pareja sketches. Esta ilustradora inspirou-me pelo seu traço firme na criação das personagens. Mas particularmente, pela concepção de uma ilustração que esta realizou, e que remeteu de imediato para a nossa personagem Ari, quando ela se encontra sentada na poltrona, coberta de flores e musgo nos seus pés, imagem 05.



Figura 04 - Ilustração de Lily Jones

Imagem retirada: <https://www.instagram.com/rivuletpaper/?hl=pt>



Figura 05 - Ilustração de Maria Pareja

Imagem retirada: <https://www.instagram.com/mariaparejasketches/?hl=pt>

O ilustrador Ricardo Ladeira foi outra inspiração. Este inspirou-me num dos seus trabalhos para a conceção das pedras para a Ari, imagem 06. Por fim, a ilustradora Alexis Winter cativou a minha atenção. A ilustração (uma mão a segurar um coração) remeteu para um dos planos da nossa curta-metragem, quando Ari segura o coração de Malluma, imagem 07.



Figura 06 - Escultura de Ricardo Ladeira

Imagem retirada: https://www.instagram.com/p/BOSJYSzgZBI/?taken-by=ricardo__ladeira



Figura 07 - Ilustração de Alexis Winter

Imagem retirada: <https://www.instagram.com/p/BfUqww8Fj2m/?taken-by=alexiswinter>

Para as ilustrações das árvores, tive como referência as árvores de Omiya Bonsai e *Museum Masahiko Kimura*. Nesta fase, são apresentados alguns esboços da floresta e troncos. Deste modo, verifica-se que procurei um traço muito leve e ao mesmo tempo rigoroso (os restantes *sketches* encontram-se em formato digital no CD).

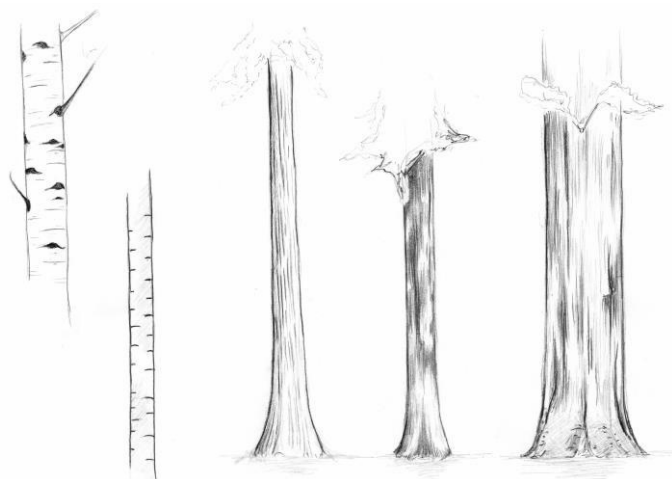


Figura 08 - *Sketch* de troncos de árvores

A idealização da ilustração apresentada anteriormente, não resulta de uma lógica ou de uma abordagem específica, mas, como referi, pela minha conceção própria de ilustrar e pelos materiais com que me identifico. É, através do traço, que normalmente as pessoas conseguem identificar o ilustrador, porque cada uma tem um traço único que o permite distinguir e reconhecer. Assim sendo, as palavras de Ricardo Ladeira evidenciam o que referi:

Desde cedo consegui desenvolver um traço que me identificasse [...] tentei sempre que todos os meus trabalhos, mesmo não sendo relacionados com a ilustração, através do meu traço, através das minhas personagens e adaptando sempre ao tema, desenvolvessem uma identidade. Acho que o meu objetivo era que as pessoas olhassem e reconhecessem que o trabalho era meu. (Martins, 2015)



Figura 09 - *Sketch* da floresta

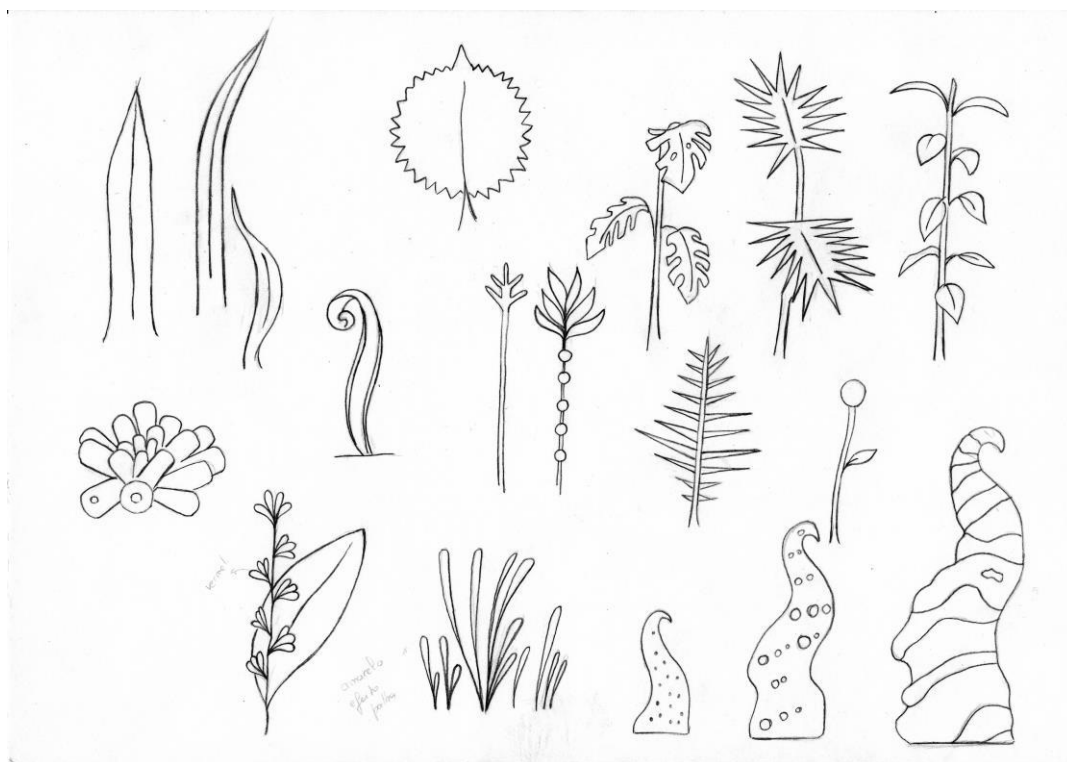


Figura 10 - Sketch de arbustos

2.10. Do sketch para digital

Após a concretização de todos os passos anteriores, passamos para o processo de transformação dos *sketches* em digital. A ilustração digital pode ser desenhada em papel e passar para o suporte tecnológico ou então fazer de raiz a ilustração no computador. Muitos ilustradores optam pela mesa digital como recurso final das suas ilustrações. Apesar da ilustração tradicional permanecer, esta decaiu com o avanço tecnológico que permitiu o aumento de possibilidades artísticas, como com o digital, que se revelou uma técnica mais fácil e rápida. Porém, Paul Gabicki discorda com o facto do avanço tecnológico ter diminuído as técnicas tradicionais, afirmando:

The computer does not mean the end of innovation. Computers are wonderful tools that offer new options and creative choices for animators, but this technology does not diminish the rich legacy of animation cinema. [...] I never abandoned my earlier work, techniques or love of pre-digital formats... I can draw with pencil, paint with a brush or move a mouse to navigate through my creative interests and processes. (Glabicki, 2004: 7 citado por Faber & Walters, 2004: 7)

A opção pelos *sketches* em digital, a cor, em vez de o tradicional, foi motivada pela vontade de querer iniciar o tratamento de imagens em digital, uma vez que nunca tinha realizado isso. Foi um autêntico desafio, porque como nunca tinha concretizado uma ilustração digital, mesmo sendo apenas cor, foi uma enorme luta. Foi um longo processo, desde logo para “apanhar o jeito” à mesa digital, e depois foi um pouco frustrante, pois queria ser ambiciosa no resultado final das ilustrações, mas a inexperiência e o limite de tempo não ajudaram.

Neste processo, como já tinha efetuado as ilustrações em esboço, posteriormente passei-as para o computador, no qual explorei as várias vertentes gráficas, com base nas especificações do *software* através de uma mesa digital *Wacom, Intuos CTH-480*. Existem vários *softwares* como o Adobe Photoshop, o Adobe Illustrator, Corel Painter, ArtRage, Gimp, entre outros. O *software* que utilizei foram o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator. A escolha da cor derivou de referências de fotografias florestas e partir das ilustrações foram realizados outros estudos de cor (podendo observar em formato digital no CD). Pessoalmente, sinto que no desenho tradicional, para além da aplicação da cor depender do material e da técnica que o ilustrador pretende, é possível destacar e reconhecer um ilustrador através do seu traço, mais do que numa ilustração digital.



Figuras 11 - Ilustrações digitais da floresta

2.11. Conceção das personagens

As ilustrações das personagens foram concebidas com a colaboração de Daniel Felipe. Foi facultada a descrição das personagens e o Daniel concretizou as ilustrações. Quando as tivemos na nossa posse, Malluma superou as nossas expectativas; porém, a de Ari não ia de encontro às características que tínhamos idealizado. Posto isto, com base nas ilustrações de Ari, foi realizada uma adaptação, tentando-lhe dar outra vida, a nível de estrutura e de cores do vestuário, pois as cores presentes na ilustração, não iam de encontro ao contexto da curta-metragem. Sendo assim, optou-se por fortalecer a descrição original, permanecendo uma relação da personagem com a descrição e não tanto com a ilustração.

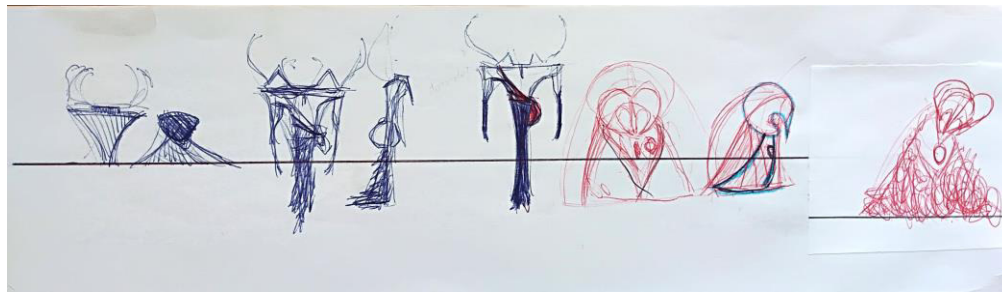


Figura 12 - Ilustrações dos esboços de Ari e Malluma



Figuras 13 - Ilustrações finais das personagens Ari e Malluma

Malluma apresenta-se uma personagem com uma aparência triste, em cores escuras. A *Ari* apresenta-se uma personagem desgastada de um tom esbranquiçado. É através do detalhe subtil presente nos seus pés, os ramos, que se indicia o tempo em que esta se encontra morta.

A escolha dos materiais foi decidida e concordada por ambas as autoras do projeto, com o objetivo de ter uma ligação com a descrição anteriormente definida e que estivesse de acordo com o objetivo pretendido da curta-metragem. Relativamente à semelhança entre as duas personagens, é inevitável, uma vez que foram as duas criadas com os mesmos materiais. Não existe grande distinção entre as duas personagens, de forma que tentamos que ambas se apresentassem de igual modo semelhante, como é o caso do interior da roupa de Ari com a camisola de Malluma, os detalhes dos chifres, a estrutura e a cor da cabeça de ambos. Para a expressividade de ambos utilizámos iluminação led, com a funcionalidade de expressão através da aplicação do “piscar” os olhos (imagem 14).



Figura 14 - Malluma com leds



Figura 15 - Foto final do Malluma

No processo de imaginação das personagens, decidimos logo que estes teriam de ser relativamente fáceis de animar, com movimentos refinados e delicados. Numa animação, não é necessária uma ação excessiva; basta criar ações expressivas que transmitam, só por si, a ação que pretendemos mostrar. Posto isto, concordámos que os movimentos seriam

predominantemente da cintura para cima, e apenas constituídos por uma “perna”. Os movimentos seriam com deslocações lentas, rítmicas e criando o movimento cabisbaixo, remetendo para expressão de tristeza e sofrimento com o movimento do andar.

Malluma tem vinte e cinco centímetros. Idealizámos esta medida tendo como ponto de referência as árvores que já tínhamos no cenário, e desta forma, permitindo criar uma personagem numa escala normal, isto é, numa escala minimamente possível de animar sem qualquer risco. Esta opção permitiu-nos criar o vestuário com mais rigor e aperfeiçoamento e, por outro lado, uma maior facilidade em criar o rosto, os acabamentos, capaz de estar rigoroso, para apresentar o realismo necessário quando estiver nos planos mais aproximados. No caso de Ari, como esta se encontra na maior parte do tempo sentada, os seus movimentos eram nulos. Quando se encontrava de pé, os seus movimentos resumiam-se em andar para a frente, e no ato final o movimento de um braço e da mão.

Em suma, concordamos com as palavras de Thompson sobre a abordagem de todo o processo de construção das personagens: “Stop-motion animators are miracle workers: technicians, artists, actors, engineers, all rolled into one. They have to bring originality and ingenuity to their work but at the same time make sure that their animation of a character melds perfectly with everyone else’s” (Thompson, 1993: 143).

2.11.1 Esqueleto

O esqueleto foi desenhado em papel, em perspetiva de frente para cada uma das personagens, com as articulações necessárias, de acordo com as execuções da curta-metragem *Malluma*. Na conceção de uma personagem para uma animação em *stop motion*, é necessário que a sua estrutura seja bem pensada, pois é ela que permite dar vida às personagens. Na construção da estrutura, decidimos comprar um esqueleto articulado de rótulos, *Ball and Socket*, para posteriormente ser muito mais acessível a animação; porém, por ser muito dispendioso, em termos financeiros, optámos por fazer em arame, *Twisted Wire*. Desta forma, reforçando a ideia com as palavras de Rothmann, “o trabalho não é apenas moldado pelo artista, mas também por suas ferramentas” (Rothmann, 2012). Este processo teve de ser bem refletido e cuidadoso, e tivemos que analisar todos os movimentos de ambas as personagens para construirmos a estrutura de arame articulada. Para a construção das personagens tivemos como referência o Nathan Flynn (Flynn, 2011) como aprendizagem para a armadura e para o fabrico dos moldes.

Para a personagem do *Malluma*, foi necessária a construção de duas réplicas, pois a sua articulação não estava suficientemente forte. A sua estrutura foi construída com três arames juntos, com a ajuda de uma morsa e um berbequim, e com massa epóxi nos pontos em que é

preciso movimentar (imagem 16). Após a estrutura, foi cortada em duas partes a forma do *Malluma* em espuma, colando com cola quente, e posteriormente revestida com tecido branco, como é possível visualizar na imagem 17. Na primeira réplica foi pensado e construído um buraco para posteriormente ser colocado o *rig* (é uma estrutura que serve para colocar a personagem no ar e posteriormente apagada em pós-produção). Na segunda personagem, só foi construído *Tie down*. Através do *Tie down* foi permitido a colocação segura das personagens nos próprios cenários, com ajuda de um parafuso com orelhas. Com esta técnica, foi necessário o planeamento de todos os movimentos e o percurso das personagens.

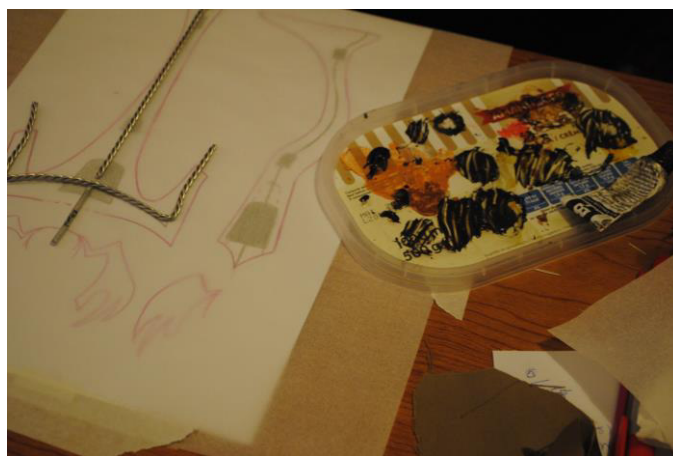


Figura 16 - Estrutura interna do Malluma



Figura 17 - Estrutura interna com espuma do Malluma

Para a personagem de Ari, foi necessário a construção da estrutura interior, que é constituída por duas partes; a parte de cima, uma estrutura com dois arames, com ajuda da morsa e de um berbequim, e ainda uma modelagem em *Super Sculpey* onde é inserido o coração; a parte de baixo é a estrutura das pernas, formada com o mesmo procedimento de dois arames, e no meio, foi colocada cola epóxi, para desta forma ser possível animar. Para além disto, foi necessária a construção de uma saia de arame. Esta saia foi construída por arames de um e de dois, criando o efeito de saia. A sua estrutura foi pensada e executada como a do Malluma, com epóxi nos pontos de reforço, com dezanove centímetros de altura. Nesta

etapa ainda tivemos em consideração a colocação de um componente em cada braço, para consequentemente ser possível colocar e retirar as mãos, do mesmo modo que no Malluma.

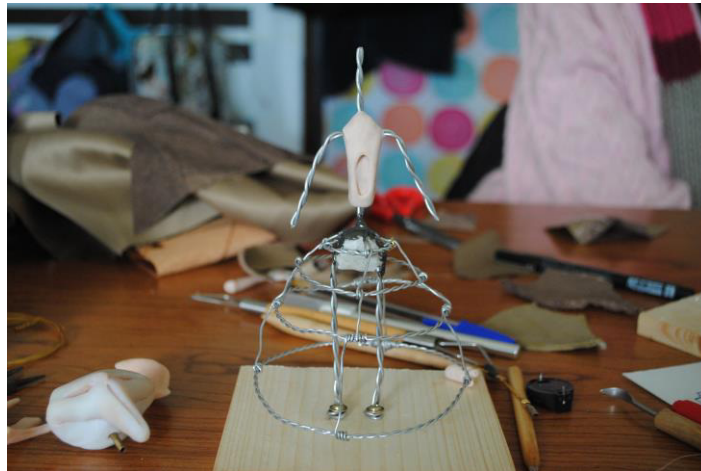


Figura 18 - Estrutura interna de Ari

Para além destas, foi necessária uma estrutura de pernas de arame, com o mesmo procedimento anterior, para quando ela se encontra sentada, com esponja e tecido. As medidas das pernas de Ari encontram-se com um comprimento de apenas nove centímetros.



Figura 19 - Pernas de Ari

2.11.2. Modelagem

Para ambas as personagens, determinámos que a comunicação das personagens com o expectador seria apenas destacada através dos olhos, e que a sua estrutura seria em *clay* de polímetro, *Super Sculpey*, para desta forma ser possível acelerar o processo.

Na idealização da modelagem da cabeça do Malluma, foi usado primeiramente papel de alumínio, pois através deste material é possível uma modelagem mais concisa e, que

suportaria o *Super Sculpey*. Com esta modelagem, a escultura foi ao forno para endurecer, sendo de seguida retirado do seu interior o alumínio. Esta opção de a possibilidade da construção de uma escultura maleável, e, desta forma, seria possível a incorporação do mecanismo dos LEDS. Para a divisão da cabeça em duas partes, recorreu-se a uma linha de costura para dividir e, assim, foi possível retirar o alumínio. Com a estrutura da cabeça oca, foram adicionados dois ímanes em cada parte, de forma a suportar o encaixe e a ser possível colocar e retirar sempre que necessário os LEDS no interior da cabeça. Dentro da cabeça encontram-se dois leds de três milímetros e nesta, que tem um buraco por de baixo do queixo, é possível saírem os fios dos leds, para que o espectador não perceba o mecanismo dos leds. Na parte de trás da cabeça, foi construída uma estrutura de arame para suportar os chifres (cinco centímetros) e, posteriormente, foi ao forno para endurecer.

Após a modelagem concluída, a cabeça, aproximadamente com cinco centímetros, foi finalizada com uma camada fina de Fimo translúcido e depois disso foi ao forno novamente para manter a forma e firmeza. Esta camada permitiu a conceção que tínhamos idealizado anteriormente, uma aparência de ossos. Por fim, foram pintados os chifres com tinta acrílica da cor castanha e adicionou-se detalhes com linhas e folhas em cartolina.

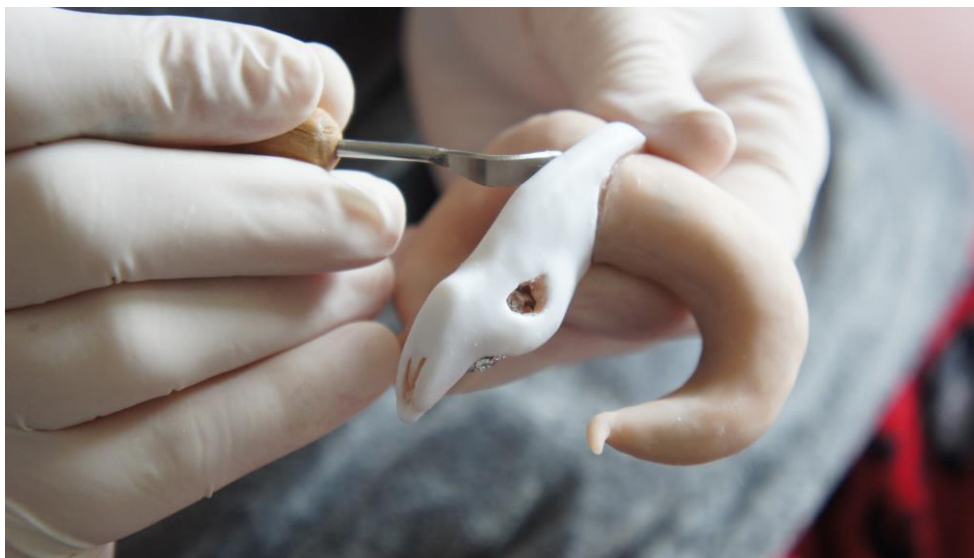


Figura 20 - Modelagem da cabeça de Ari

A construção da Ari, obedeceu ao mesmo processo que a do Malluma. Na modelagem da cabeça de Ari, inicialmente, construiu-se uma base de alumínio e por cima foi moldada a cabeça com o *Super Sculpey*. Neste processo, eu iniciei a modelagem da cabeça, mas após o acabamento concordámos que não era bem o que tínhamos em mente; então a Raquel acabou por finalizar a modelagem. Esta conceção levou mais tempo do que a do Malluma, uma vez que a cabeça ilustrada que o Daniel produziu não era bem o que pretendíamos, pois tínhamos concordado que ambas as caras tinham que ter mais semelhança. Assim, foi ao longo da

modelagem que tentámos criar uma escultura que, de certa forma, fosse de encontro à cabeça do Malluma.

Após a modelagem da cabeça de Ari, a escultura foi ao forno para endurecer e de seguida ser retirado o alumínio. Durante este processo existiram tentativas mal sucedidas, com a colocação dos ímanes, como foi construído no Malluma. O perfil de Ari não ia ao encontro de que estávamos à espera, visualmente não era estético, então concordámos em não colocar a parte de trás da cabeça de Ari. Esta resolução trouxe consigo um problema: a visualização do tubinho de cobre, como é possível visualizar na imagem 21. Este tubo de cobre é o suporte de fixação da cabeça no arame. No fim da modelagem e da estrutura da cabeça oca, foi possível colocar os LEDS (três milímetros) no seu interior; porém, foi um desafio pelo facto de o interior da cabeça ser muito pequenina. Atrás da cabeça é possível observar os fios dos LEDS, o que se tentou esconder com uma gola no vestido. Esses fios foram costurados no momento da costura do vestido, para que desta forma não fosse possível vê-los.

Por fim, foram moldados os chifres, seguindo o mesmo procedimento do Malluma: após a modelagem da cabeça, foi colocada uma camada fina de Fimo translúcido e foi ao forno; porém, o resultado saiu tingido na face. Com este percalço foi necessária outra camada de Fimo; de seguida, voltou ao forno com uma temperatura mais reduzida. Concluído, o chifre da Ari (aproximadamente cinco centímetros) pintado com tinta acrílica castanha e detalhada com linhas, para que desta forma, existisse uma maior ligação entre ambos.



Figura 21 - Cabeça final de Ari

2.11.3. *Design de vestuário*

O vestuário das personagens foi idealizado com base nas ilustrações. Nesta fase tivemos a colaboração do Nuno Queirós, para a sugestão de como iríamos criar a roupa. Esta colaboração foi crucial, pois permitiu perceber que no caso de Ari teria que se fazer três roupas e no caso do Malluma apenas uma. Previamente, recolhemos tecidos que tínhamos em casa, em que usámos o tecido que seria usado pela Ari, a parte de baixo do Malluma e o pelo. Porém, concordámos que nenhum deles se adaptava ao que tínhamos idealizado para a camisola do Malluma; neste caso tivemos que ir comprar tecidos específicos para ele. Comprámos o tecido da parte de cima do Malluma, e para existir uma relação mais próxima com de Ari, optamos pelo mesmo tecido no interior do seu vestido. E ainda, comprámos outro tecido que foi usado na bolsa do Malluma. Esta opção de cores foi idealizada com base na descrição das personagens. Esta escolha teve um cuidado e uma peculiar atenção, tendo em conta o ato de animar.

O processo de costura do Malluma, foi um desafio. Apesar de já ter prática em costurar, nunca tinha idealizado uma costura tão pequena. Foram realizados três tentativas de roupas até à final. A primeira, foi por ter tirado as medidas erradas; a segunda tentativa estava bem, mas com a reconstrução da estrutura foi necessário voltar a fazer; e a terceira, com a colocação do pelo, observei que seria necessário que fosse mais justo. O ponto utilizado para a costura foi o ponto invisível e o ponto corrido. Na cauda foi colado um arame para posteriormente ser animado, tendo sete centímetros. A bolsa foi costurada no inverso com o ponto corrido. A cinta foi apenas colada com cola UHU, e posteriormente passada a ferro para um melhor retoque, com a colocação de uma argola no meio. Esta opção derivou da impossibilidade de uma costura milimétrica. Por fim, o pelo foi cortado e costurado na camisola do Malluma. Foram realizadas três tentativas. Por ser um pelo demasiado grosso, tivemos que chegar a um ponto certo, cortá-lo, e, depois, com a colocação do led, tivemos problemas: porque apercebemos que se observa o led ou, então, se deixássemos o pelo maior, a cabeça ficava demasiada escondida.



Figura 22 - Construção do vestuário do Malluma

No processo de costura de Ari, foi idealizada uma saia interior com tecido branco; esta opção derivou da visualização do arame interior apenas com o vestido por cima. Esta saia encontra-se com dez centímetros de altura e foi costurada com o ponto corrido para um melhor aperfeiçoamento. Posto isto, foi criada uma camisola interior, dividida e costurada em quatro partes: a parte da frente com a parte de trás e depois costurado as mangas. Este processo longo teve cinco tentativas. A primeira com um tecido amarelo; observámos que a cor não combinava bem com o vestido amarelo, sendo que optámos pela mesma cor da camisola do Malluma. Com a costura já feita, observámos que a estrutura interior era frágil e que a manga em forma de balão, como é apresentado na ilustração, não resultava bem e, com isto, foi necessária a reestruturação do peito de Ari. Após isto, refiz a parte de cima, e mais uma tentativa falhada, porque ao ser o peito em esponja no seu interior e com peças tão pequenas, não ficava perfeito. Na última tentativa foi costurada com o ponto invisível e nas mangas o ponto corrido. Após este processo complicado, ainda surgiu um inconveniente, o processo de costura do vestido da Ari. Neste procedimento foram realizadas cinco tentativas.



Figura 23 - Construção da saia de Ari



Figura 24 - Construção do vestido de Ari

A parte superior do vestido foi a mais complicada em costurar, uma vez que a costura teria que ser feita em simultâneo com a camisola de Ari. Foram realizadas quatro partes; as duas primeiras foram mal sucedidas. Primeiro, as medidas não estavam corretas e na segunda chegámos à conclusão que teríamos que fazer dois vestidos, um vestido com ela de pé e outro vestido quando ela se encontra sentada. Tive que voltar a descosturar, realizar o vestido na posição sentada; este vestido é apenas constituído pela parte de trás mais curto com o capuz e pelo mesmo molde do vestido da frente.

O capuz foi idealizado com o objetivo de esconder os fios dos leds e no seu interior encontra-se arame para ser possível animar. Posto isto realizei o vestido completo, dividido em duas partes, com as mesmas medidas do outro vestido. Ambas as partes foram construídas com o ponto invisível, em simultâneo com a parte interior de Ari, e no fundo, o ponto corrido com



Figura 25 - Construção da parte da frente do vestido de Ari



Figura 26 - Construção do vestido final de Ari

os leds. Este foi um processo minucioso e cuidadoso, para permitir um resultado rigoroso. A cauda do vestido tem dezasseis centímetros. Todas as costuras foram inicialmente alinhadas, em alguns casos longos noutros curtos, com uma cor diferente e muitos alfinetes. Este foi um processo demoroso, um trabalho exigente, mas sem dúvida um desafio interessante, com o objetivo de um resultado exigente de forma a transmitir ao espectador uma personagem com rigor.

2.11.4. Produção de moldes e silicone

Neste capítulo irei abordar a fabricação dos moldes. Muito antes do processo de fabricação dos moldes, concordámos que iríamos fazer as mãos em silicone, por serem o elemento que mais iríamos animar, teríamos que construir vários exemplares como substitutos. Através do silicone seria possível produzir as mãos que quiséssemos. Porém, este foi o processo de fabricação inadequado. O silicone é um processo exaustivo, demorado e principalmente delicado.

Inicialmente, a Raquel Leite começou por construir o interior das mãos com o componente para que fosse possível juntá-la ao braço com uma arame muito fino e cola epóxi líquida. Após este processo modelou as mãos com *Super Sculpey*. Depois do processo de modelagem, passámos para a passagem direta a gesso. Foi construída uma parede em argila com colocação de paredes em volta de plástico, fixadas com cola quente. Neste processo é necessário ser muito cuidadosa, pois é necessário que tenha argila entre cada dedo. Foram colocadas ambas as mãos em baixo-relevo, e blocos cónicos que ajudaram as duas metades do molde a alinharem-se e encaixarem e; de seguida foi feito um alisamento perfeito. Por fim, colocámos vaselina para que o barro não agarrasse ao gesso. Passámos, então, para a fase do gesso. Para a elaboração foi necessária uma bacia com um pouco de água e foi-se colocando o gesso até que este formasse uma “ilha”; após a preparação mexeu-se muito bem e despejou-se tudo por cima do barro. Na colocação do gesso, bateu-se com um martelo na mesa para que desta forma saíssem as bolhas de ar. No fim de estar seco, foram retiradas as ripas e separou-se o gesso do barro. Posteriormente, limpei vestígios de barro no gesso com a ajuda de um pincel húmido e sabão para posteriormente secar. Após estar seco, passámos para o mesmo processo do outro lado da mão. Este processo foi elaborado por ambas, em que foram produzidos seis moldes de gesso, dos quais somente um resultou.

Após finalmente termos um resultado bem-sucedido, passámos o silicone, o que se revelou, de igual modo, um desastre. Optámos por comprar o silicone *Dragon Skin 10*, pelas suas propriedades semelhantes às da pele, por ser resistente a rasgos de fundição de gesso e por ser fácil de usar. Este é constituído por um frasco de “Parte A” e outro frasco de “Parte B”. Antes de passarmos as mãos para silicone, fizemos primeiramente testes, na qual realizamos seis com silicone: uma mistura de pigmento de tinta de óleo em parte B, mais a parte A (levado ao forno); uma mistura de pigmento de tinta de óleo em AB (levado ao forno); uma mistura de pigmento de tinta de óleo em B, mais a parte A (sem ir ao forno); uma mistura de pigmento de tinta acrílica em B, mais a parte A (sem ir ao forno); uma mistura de pigmento em pó (pastel seco) em parte B, mais a parte A (levado ao forno) e uma mistura de pigmento em pó AB (levado ao forno). Concluiu-se que a ordem das misturas não influenciava o seu processo de cura; no caso da cura em tempo ambiente, são necessárias aproximadamente quatro horas para cura e, no caso, no inverno, em que o frio não contribui nem facilita o

processo de cura, são necessárias dez horas de cura; em contrapartida, num forno (temperatura de 170°C), o processo de cura é de aproximadamente cinco minutos, sem nenhuma danificação no silicone. Com base nestes testes, utilizámos a tinta de óleo para a conceção do silicone, uma vez que os testes com tinta acrílica resultaram em silicones pegajosos e sem cura a 100%.

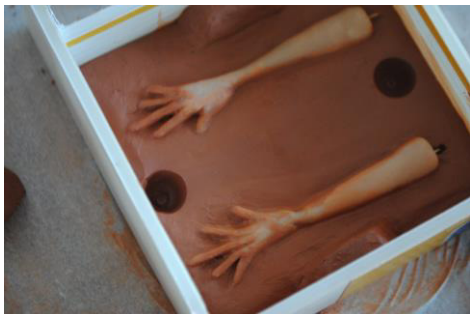


Figura 27 - Modelagem das mãos com barro



Figura 28 - Molde de gesso das mãos de Malluma



Figura 29 - Diversos testes de mãos

A conceção dos moldes de silicone foi realizada pela Raquel Leite. Neste processo foram necessários tinta de óleo, luvas, pauzinhos de gelado para a mistura das partes A e B, um medidor e uma seringa para a colocação do silicone nos moldes. Foi necessário a realização de seis pares de mãos, dos quais nenhum foi bem-sucedido. Neste processo, o tempo frio e húmido não contribuiu nem ajudou. Estes fracassos ocorreram pela existência de bolhas de ar minúsculas, que obrigaram a repetir tudo de novo, pela quebra de alguns dedos, pela visualização do interior das mãos ou por a zona onde se tinha colocado cola não ter secado o silicone. Queríamos ter umas mãos aceitáveis, pois, por ter sempre sido o nosso objetivo desde o início, investimos bastante na compra do silicone, sendo o silicone o produto muito caro. Apesar de uma vontade férrea e motivação para continuarmos a tentar, concordámos que teríamos que arranjar outra solução, porque o tempo que tínhamos era escasso. Após estes infortúnios, concordamos em construir as mãos apenas com linha preta, revestindo até chegar a um tamanho satisfatório, tanto para o Malluma (imagem 30) como para a Ari (imagem 31). Esta foi uma das fases mais delicadas do projeto, pois o processo das mãos tinha que reunir

todas as condições técnicas para se conseguir posteriormente animar com uma qualidade aceitável. Tanto as mãos do Malluma como de Ari têm dois centímetros.



Figura 30 - Mãos do Malluma



Figura 31 - Mãos da Ari

2.12. Conceção dos cenários e adereços

2.12.1. Árvores

Neste capítulo irei abordar e apresentar todo o processo da construção do cenário da floresta e da clareira. Como já referi anteriormente, já tínhamos em nossa posse uma base de um cenário elaborado na cadeira de Animação do 1º ano de Mestrado. Com esta base, concordamos em dividir o cenário da floresta em três zonas; isto permitiu criar três passagens distintas para animar (imagem 32). A primeira retrata o lago e a ponte, a segunda retrata a chegada do Malluma à flor pervinca, e a terceira a chegada do Malluma à toca da árvore, como representa a imagem 33.

A base do cenário é constituída por uma base de madeira. Por cima desta foram colocados montes de papéis de mesa, fixos com cola quente; desta forma, para criar um chão mais realista, foi disposto em cima papel crépon verde molhado em cola branca.

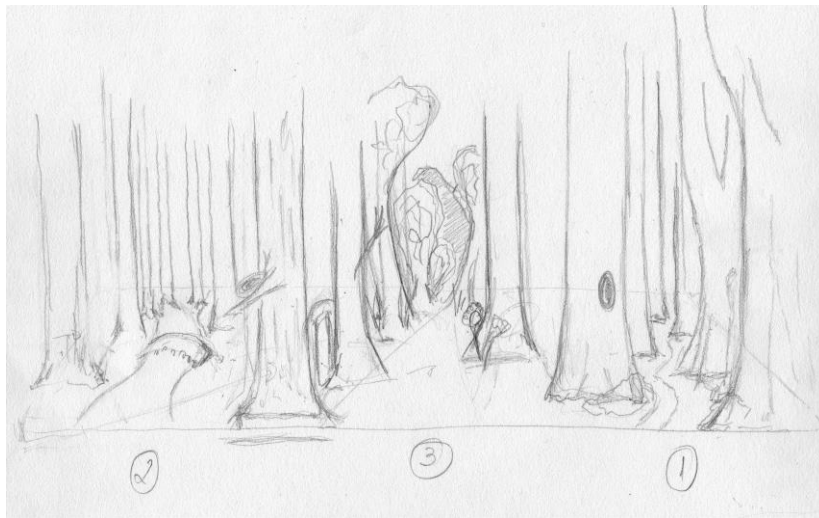


Figura 32 - Sketch do cenário



Figura 33 - Cenário final

Durante a criação dos *concepts* do cenário da floresta, fui investigando árvores, cenários de floresta que de certa forma nos inspirasse. Após este processo começamos a construção do processo de árvores. Inicialmente, tínhamos idealizado a construção das árvores em tubos de PVC com cinquenta centímetros de altura revestidos com argila. Porém, observamos de um dia para o outro que argila partia-se toda. Com este desastre tivemos que arranjar outra solução, que se centrou na alternativa de utilizarmos espuma polistireno. Antes de realizarmos este processo, foram efetuados dois testes: a colocação da espuma sobre um suporte seco e a colocação num suporte molhado. Após a secagem observou-se que o resultado e o processo de cura da espuma não se distinguiam um do outro. Logo após esta observação foi realizado o processo de colocação da espuma: colocamos os tubos por cima de folhas de mesa de cozinha e a espuma por cima. Infelizmente, a espuma não chegou para todos os tubos que tínhamos e, sendo um produto muito caro, tivemos que arranjar outra solução. Para além de arranjarmos outra solução para os tubos, tínhamos ainda outro problema nas mãos como os dias

estavam muito frios e húmidos, o tempo de secagem demorou muito mais do que estávamos à espera. Com isto, mais uma vez, atrasou-se o processo de fabricação.

Após a secagem, iniciou-se o processo de lixar a espuma, recorrendo a lixas, luvas e uma máscara, até ficar homogêneo em toda a sua volta e conseguir as medidas pretendidas, pois umas árvores eram de diâmetro maior que outras. Com as árvores já lixadas e finalizadas, passámos para o revestimento das árvores através de papel de cozinha e cola branca feita em casa (farinha de trigo, açúcar e água), para desta forma criar o efeito de relevo nas árvores. Neste processo foi preciso secar a primeira camada de folhas, para colocar uma segunda camada em algumas das árvores. Este processo, de igual modo, foi demorado, pois como não havia sol, impossibilitou a secagem. Numa das árvores foi feito um buraco, com ajuda do beberiquem, para a representação da toca (imagem 35).



Figura 34 - Colocação da espuma



Figura 35 - Árvore lixada e com a toca



Figura 36 - Processo de construção das árvores

Após a secagem, observámos que havia algumas árvores com pouco relevo; deste modo, colocámos pasta de relevo acrílico, (imagem 39), por cima da tinta *spray*, para ganhar mais forma. Com a conclusão de todas as árvores finalizadas, finalizámos com tinta *spray* castanha, gastando no total seis latas.



Figura 37 - Conjunto de árvores com papel

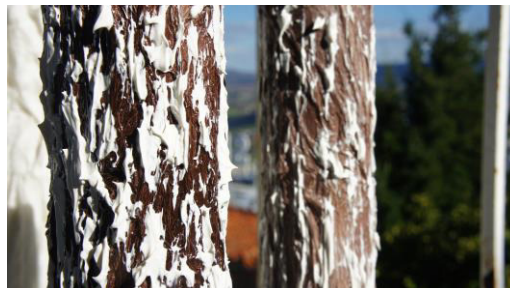


Figura 38 - Pormenor da pasta relevo



Figura 39 - Colocação da pasta relevo sobre a árvore

De seguida, passámos para a colocação dos galhos, que comprámos em duas medidas, com a ajuda de um berbequim para furar os tubos de PVC. Este processo foi mais demorado, pois tivemos a necessidade de colar todas as árvores no cenário, colocar os galhos tendo em conta o ponto de vista onde será gravado, revestir todos os galhos com papel e depois colocar a tinta *spray* (imagem 41). Aos poucos foram colocados os galhos com o recurso de cola quente; porém, observámos que estes não chegariam para tudo. Então tivemos que arranjar outra solução - a construção de galhos com folhas de papel de publicidade com ajuda de fita-cola.



Figura 40 - Colocação dos galhos nas árvores



Figura 41 - Colocação do *spray* nos galhos

Posto isto, concordámos que o cenário estava demasiado escuro, e com base na inspiração das árvores conhecidas como da “Noivinha” ou “Planta Neve de Montanha”, e tendo como referência a curta-metragem de animação *Leaves don’t Grow* de Michelle Jane (Williamson, 2016), optámos por folhas de papel reciclado de cor branca.



Figura 42 - Animação *Leaves don’t Grow*

Imagem retirada:
<https://www.stopmotionanimation.com.au/leaves-dont-grow-on-trees>



Figura 43 - Folhas da curta-metragem *Malluma*

Foram realizadas 1923 folhas de papel cortadas com um cortador. Foi colocado, em cada uma, arame de quatro folhas, e criados conjuntos de cinco, enrolados numa arame fino e colados com cola quente no cenário. Após a colocação de todos os conjuntos de folhas, foi necessária a pintura da cola quente, com tinta acrílica, para que desta forma não seja possível a sua visualização na curta-metragem.

Depois, passámos para o processo de colocar todos os adereços que enriquecessem o cenário. Foram construídos os cogumelos com pasta de modelar e pintado com tinta acrílica; o ninho foi construído com ráfia, e para a animação deste plano foi utilizado um rig (imagem 47). As pedras, os troncos e o musgo são elementos naturais; as flores foram construídas com papel crépon e feltro; e a ponte feita com madeira e arame. O musgo foi inicialmente batido num liquidificador para se tornar mais pequenino e colocado no cenário com cola branca.



Figura 44 - Pintura do salmão



Figuras 45 - Pormenores do cenário



Figura 46 - Foto final do veado



Figura 47 - Rig

Um dos elementos fundamentais neste cenário é a flor Pervinca. Esta flor foi inspirada na sua simbologia: “os italianos chamam esta flor azul de “flor da morte”, enquanto os franceses a conhecem como a “violeta da feitiçaria”” (Batista, 2011). Segundo Batista, a flor Pervinca é “associada à morte devido à tradição de que as almas dos mortos vivem dentro dela.” (Batista, 2011). Com base nesta referência, criámos esta simbologia através da representação da pedra que é colocada no peito de Ari, quando o Malluma tenta ressuscitá-la com a transformação da flor em pedra.



Figura 48 - Flor Pervinca

Imagem retirada: <http://www.especialcancer.com/vincapervinca-vinca-minor/>



Figura 49 - Flor Pervinca da curta-metragem *Malluma*

O cenário da floresta (1,50 metros por 78cm) é constituído por vinte e uma árvores, treze cogumelos, 104 flores, 45 arbustos, um ninho com três ovos, 44 pedras médias e pedras pequeninas, 42 troncos de madeira naturais, musgo, arbustos de plástico, pinhas pequeninas, uma ponte e um veado.



Figura 50 - Cenário completo da floresta

Na construção do cenário da clareira seguiu-se o mesmo processo do cenário da floresta, tanto na construção das árvores como na colocação de todos os adereços e na colocação do

chão, constituída por duas bases de madeira. A particularidade deste cenário está presente numa das árvores: a poltrona de Ari. Esta árvore foi inspirada simbolicamente na árvore *NeemTree*, de Varanasi, na Índia. Esta árvore é muito conhecida como curadora de todas as doenças e uma manifestação da deusa hindu Shitala, uma figura materna. Fisicamente e esteticamente foi inspirada na árvore Mafumeira. Esta árvore é conhecida pelos seus diversos mitos e lendas, particularmente pelas suas propriedades mágicas “Essas árvores são consideradas protetoras das florestas e reza a lenda que elas amaldiçoam quem as ofende. Porém existem pessoas que aproveitam a magia das árvores para um ganho pessoal” (Graff, 2016).



Figura 51 - Mafumeira

Imagem retirada: https://www.flickr.com/photos/dinesh_valke/32742709260

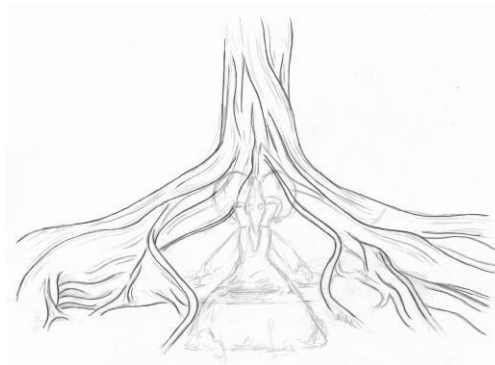


Figura 52 - Sketch para a poltrona da Ari

A construção da poltrona da Ari teve o mesmo princípio: a colocação de espuma por cima do tubo PVC, que depois foi lixado; a seguir foram colocados rolos de cozinha e uma caixa de ovos na parte interna para criar um maior preenchimento. Para as ranhuras da árvore mafumeira foi usado papel de publicidade. Finalizando, como nas outras árvores, foi colocado papel de cozinha com cola branca e a pintura foi feita com *spray* castanho.

Após a colocação de todas as árvores no cenário, bem fixa com cola quente, e toda a colocação dos conjuntos de folhas, passámos para a idealização dos adereços. Com base nas ilustrações, tivemos que construir uma banca com os adornos. A banca foi construída com cartão prensado, com 52 camadas finas de dois mm, e revestidas com tinta acrílica cinzenta. Sobre a banca foram colocados potes, esculpidos como *Super Sculpey* e finalizados no forno. Particularmente neste cenário, tivemos que ter cuidado na colocação dos adereços e por vezes recorremos à máquina fotográfica para, desta forma, confirmar se a colocação estava na melhor posição: devido ao cenário ser pequeno, e pelo facto do fundo ter pouco comprimento, nem todos os ângulos poderiam existir, ao que determinou a colocação das pedras no lado direito do cenário.



Figura 53 - Construção da poltrona da Ari



Figura 54 - Construção da clareira



Figuras 55 - Pormenores da banca

O cenário da clareira (1m por 50cm) é constituído por sete árvores, 14 troncos de madeira verdadeiros, onze cogumelos, vinte e três arbustos, sete flores, musgo, três blocos de livros, sete livros, sete potes, uma banca de cartão prensado, cinco papiros, ramos de flores verdadeiras secas, um conjunto de velas e *liana leaves plant*, construído com sisal (pintado com tinta acrílica castanha) e folhas de cartolina verde.

Neste cenário foram ainda inseridas as pedras, o elemento de referência do coração de Ari. As pedras (um centímetro) foram construídas com o mesmo procedimento dos moldes das mãos. Foi construída uma parede de argila com paredes de plástico à sua volta, fixadas com cola quente. Foi colocada a pedra (inicialmente esculpida com *Super Sculpey* e finalizada no forno) e de seguida deu-se a colocação do gesso. Foram realizadas 250 pedras, com a *Super Sculpey*, e posteriormente todas levadas ao forno. Um delas é azul para simbolizar e remeter para a transformação da flor azul. Para um aperfeiçoamento mais detalhado e realista, foi colocado musgo no chão e nas árvores. Os objetos presentes no cenário dão pistas do ambiente e da passagem do tempo a, que ambos se encontram naquele lugar: os potes em cima da banca, o pormenor das teias presentes na banca, os arbustos presentes em cima do vestido de Ari.



Figuras 56 - Construção das pedras

Por fim, foi esculpido o coração do Malluma, que está representado no último plano em que a Ari arranca o coração. Este foi inspirado no filme *Indiana Jones and the temple of doom* no qual encontra-se referido nas referências cinematográficas.



Figura 57 - Coração do Malluma

O cenário (1,50 metros por 78cm) é constituído por vinte e uma árvores, treze cogumelos, 104 flores, 45 arbustos, um ninho com três ovos, 44 pedras médias e pedras pequeninas, 42 troncos de madeira verdadeiros e musgo. A construção dos cenários foi o que levou mais tempo e investimento, pois para além dele ser a base de toda a curta-metragem, pretendíamos um cenário ambicioso e bem construído.



Figura 58 - Cenário completo da clareira

Para além de toda a construção apresentada anteriormente, foram construídos dois fundos para ambos os cenários. Inicialmente, o objetivo era construir um fundo realista, para que desta forma se criasse uma sensação de profundidade e continuidade no cenário. Porém, o tempo escasso, levou a que optássemos por um fundo com a representação de uma paisagem. Após a conclusão de ambos os fundos, e posicionados em cima de um cavalete com a respetiva iluminação, observamos que um deles resultava muito melhor, optando por esse em ambos os cenários, imagem 60. Em suma, todo o processo de fabricação estima-se que durou 560 horas e todo o material que foi utilizado encontra-se em anexo.



Figura 59 - Primeiro fundo



Figura 60 - Fundo final

2.13. Direção de fotografia

2.13.1. Referências Cinematográficas

Foram várias as referências cinematográficas tidas como ponto de partida e inspiração para a realização deste projeto. As quais, de certa forma, contribuíram direta ou indiretamente como influência: *The Little Prince* (2015) realizado por Mark Osborne; *Alma* (2009) de Rodrigo Blaas; *The BFG* (2016) dirigido por Steven Spielberg; *Where the Wild Things Are*, uma adaptação do livro infantil de Maurice Sendak e dirigido por Spike Jonze; *El laberinto del fauno* (2006) de Guillermo del Toro; *The Princess and the Frog* (2009), um filme animado pela Walt Disney Studios; *The Spiderwick Chronicles* (2008), produzido por Nicklodeon Movies, distribuído pela Paramount Pictures e adaptado pela série de livros de Holly Black e Tony DiTerlizzi, *Sterile Flower* de Nathan Moody, a *Noiva cadáver* (2005) produzido por Tim Burton, *Maleficent* (2014) produzido pela Walt Disney Pictures, *Star Wars* ep. IV escrito e dirigido por George Lucas, *Coraline* (2009) produzido pela Laika e distribuído pela Focus Features, *Paranorman* (2012) produzido pela Laika, *Boxtrolls* (2014) dirigido por Graham Annable e Anthony Stacchi, *Kubo and the two strings* (2016) produzido por Travis Knight, *Nightmare for Christmas* (1993), dirigido por Henry Selick e produzido por Tim Burton, *Brevis Galeuse* (2016) de Rosalie Benevello e *Dear John* (2016) de Peter Vác.

Depois do estudo e visualização das referências cinematográficas apresentadas anteriormente, os filmes que serviram como base para a realização deste projeto foram a animação *Birdy* (2008), de Agnieszka. Esta animação foi uma das fundamentais, pois serviu-nos de referência para a criação do cenário da floresta, tal como as árvores e o chão (verdura e musgo). Esta animação retrata uma alegoria da materialidade além de representá-la. A história centra-se no objetivo da própria personagem em construir umas asas, retratando as implicações éticas de tratar os materiais como mero recurso para o ser humano. Observa-se na animação que toda a construção do cenário foi bem planeada e com bastantes detalhes (imagem 61). Outra referência importante é de Annlin Chao, com a curta-metragem *Travelling Through Brush and Ink*, produzida por *The National Palace Museum Taiwan*. Esta animação (Chao, 2017) aborda a história de um homenzinho moderno que viaja em quatro pontos antigos da China, transformando-se em animais e plantas. Cada pintura representa um ponto importante da arte da história chinesa. O *making of*, desta animação, serviu para entender e encontrar soluções para o processo criativo dos nossos cenários, nomeadamente soluções para a construção das árvores e do fundo.



Figura 61 - Animação *Birdy* de Agnieszka

Imagem retirada: <https://vimeo.com/22001262>



Figura 62 - *Making of* da animação de Annlin Chao

Imagem retirada: <https://vimeo.com/224334164>

Outra referência é da animação *Running Lights* de PetPunk. Esta animação (apenas disponível o trailer) simboliza a história do eterno da vida e da morte. Esta referência serviu como inspiração na paleta de cores e como iluminação de ambiente. Trata-se de uma animação construída em 3D *modeling*.



Figura 63 - *Running Lights* de PetPunk

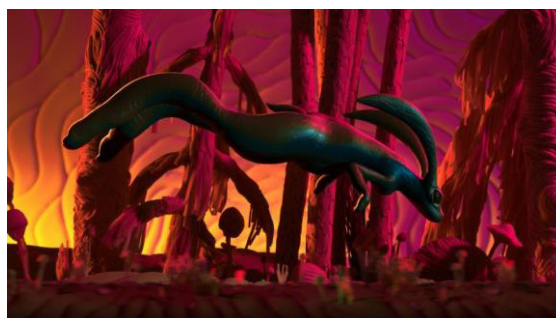


Figura 64 - *Running Lights* de PetPunk

Imagens retiradas: <http://thekidshouldseethis.com/post/running-lights-ged-sia-pet-punk>

Outra referência é do filme *The Secret of Kells* (2009) dirigido por Tomm Moore e Nora Twomey. Este filme conta a história de um menino, Brendan, que vive numa vila cercada pelas invasões bárbaras; porém, a sua vida muda quando chega um mestre com um livro antigo inacabado e repleto de segredos e poderes. Este filme serviu como inspiração narrativa, na qual se enquadram as mitologias místicas da natureza, mas, fundamentalmente, a nível estético.



Figuras 65 - Filme *The Secret of Kells*

Imagens retiradas: http://livlily.blogspot.com/2011/12/secret-of-kells-2009-production-design_1183.html

E, por fim, no filme *Indiana Jones and the temple of doom*, o trecho cinematográfico do sacrifício denominado por “Kalima”, que nos serviu como inspiração para cena final da nossa curta-metragem, no momento em que Ari arranca o coração do Malluma.



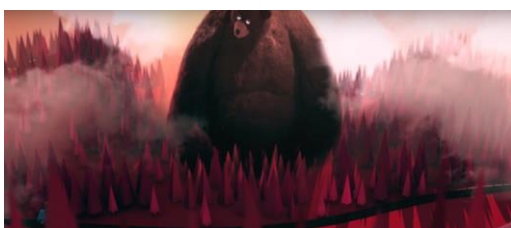
Figura 66 - Filme *Indiana Jones and the temple of doom*

Imagem retirada: <https://cxisto.wordpress.com/2016/10/18/nerdices-filme-indiana-jones-e-o-templo-da-perdicao/>

2.13.2. Paleta de cores

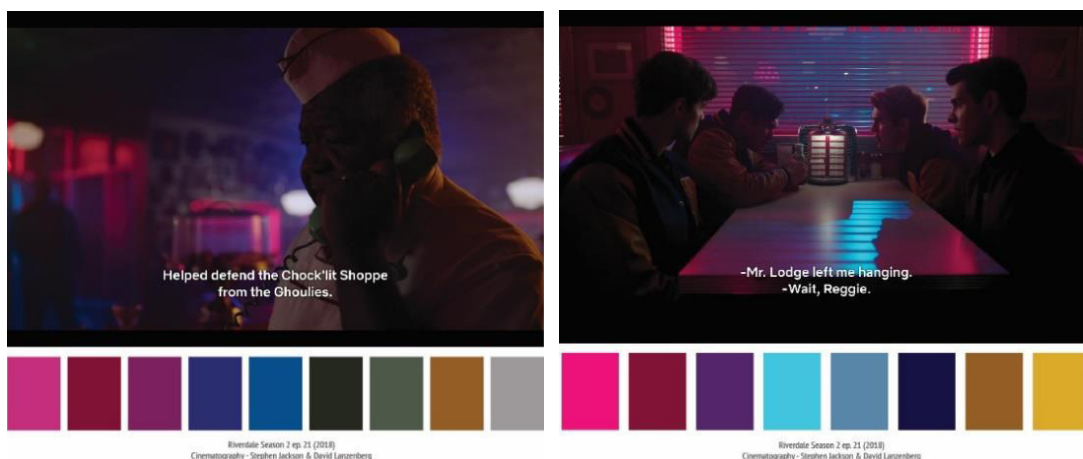
As referências cinematográficas, para além de inspirações para a narrativa e para a criação dos cenários, também serviram como influência para a paleta de cores. O nosso objetivo era construir um ambiente faustoso e intemporal, criando uma sensação de mistério. Eis alguns exemplos:

Husky - I'm not coming back. (McCauslin, 2016). Trata-se de um videoclip, cuja produção foi composta por fantoches e conjuntos de miniaturas, sendo as personagens criadas em 3D. O ambiente cromático do vídeo clip serviu como referência a nossa curta-metragem.



Figuras 67 - Husky - I'm not coming back
Imagens retiradas: <https://youtu.be/IF7wfvZSUqQ>

Rivardale é uma série americana, publicada pela Archie Comics e escrita por Roberto Aguirre-Sacasa e o produtor executivo Greg Berlanti. A influência da paleta de cores da série *Rivardale* guiou-nos na criação da nossa própria paleta: A cor vermelha transmite paixão, poder, perigo ou violência; A cor azul transmite isolamento, melancolia, passividade e calma (imagem 70).



Figuras 68 - Paleta de cores da série *Rivardale*



Figura 69 - Paleta de cores da curta-metragem *Malluma*

Relativamente ao local das filmagens, tratou-se de um quarto. Esta opção derivou da impossibilidade de arranjarmos outro local para a realização deste projeto. Por a realização das filmagens ser num quarto, tal trouxe imensos problemas, entre os quais a dimensão do espaço, que impossibilitou o manuseamento da iluminação, da câmara e do computador, tornando-se difícil animar. A falta de espaço levou-nos a dificuldade na colocação da iluminação, sendo a única alternativa por dois suportes na parede.

Os focos de luz utilizados para a iluminação do cenário, personagens e ambiente, como fonte de luz principal foram dois projetores de luz rgbw, que permitiram a manipulação de cada canal (RGBW), posicionados nas laterais dos cenários através de tripés. Estes foram colocadas numa altura superior ao do cenário, com possíveis modificações de ângulo de incidência sobre o objeto, assim como da intensidade luminosa de saída de cada canal. Para que a luz não fosse direcionada diretamente no cenário, foram utilizados difusores de luz para criar ambientação colorida difundida pelo cenário. As principais configurações dos projetores de luz foram o canal R (vermelho) e o B (azul), cores baseadas na paleta definida.

Para aumentar o efeito de profundidade luminosa foi utilizada uma fita led RGB, com possibilidade de manipulação de canal, colocadas na parte de trás dos cenários, tornando zonas escuras mais iluminadas; assim, nos elementos que constituem o cenário e, que não se encontram em primeiro plano, as cores utilizadas foram as cores em tons azuis e vermelhos, com a variação de intensidade de cinco ou oito, dependendo do plano. Por fim, algumas vezes foi utilizada uma luz ambiente, de tom quente, para destacar e melhorar a envolvência das personagens quando estas se encontravam no primeiro plano, um cadeeiro alto (que foi utilizado na parte superior do cenário com um difusor e uma foil para incidir a luz onde queríamos) e um candeeiro de secretária. A utilização da cor no filme de animação é o que leva ao seu estilo único, e à criação de uma envolvência emocional. Rivero relata que: “one of the

most important things in the movie is the use of color, in the graphic sense,” Este ainda acrescenta que “the colors are symbolic and help express the mood.” (Lehane, 2017). Através do que foi referido anteriormente, foram realizados diversos testes de iluminação com várias cores e criado um *fotoboard*, o qual se encontra em formato digital CD.

2.14. Direção de som

Para além destas referências cinematográficas, a filmografia de Tim Burton, em especial a curta-metragem *Vincent*, serviu como inspiração da narrativa poética na voz *off* do *Malluma*. Esta opção deveu-se a, inicialmente, não querermos optar por diálogos na curta-metragem e por outro lado, no fim da realização do argumento em discussão com o orientador, percebemos que era necessária uma voz *off* para fortalecer a mensagem da história. Após a visualização da curta-metragem *Vincent*, chegámos à conclusão que este género de narração poética de tom poético era o que pretendíamos para a nossa animação.

Consequentemente, andámos à procura de vozes que fossem ao encontro do que pretendíamos para a nossa curta-metragem: uma voz rouca, forte e ao mesmo tempo triste e melancólica. Com estas características, o mais indicado seria uma pessoa, do sexo masculino, com alguma idade; porém, não conseguimos encontrar. Com o tempo escasso, daí então tivemos que recorrer a amigos que conseguissem criar o tipo de voz que pretendíamos. Posto isto, pedimos a colaboração do Alexis Silva e do Dennys Predytkevych. Foram facultadas a ambos as ilustrações das personagens, os guiões e o *storyboard*. Para uma boa interpretação era necessário que o ator sentisse a linguagem corporal da personagem, a sua motivação, o seu papel no desenvolvimento da curta-metragem, o seu ritmo, a velocidade, o timbre, a respiração; tudo isto era crucial para a personagem ser perfeita. A partir das gravações foi possível escolher a versão que se relacionasse mais com a nossa curta-metragem. Relativamente ao Alexis Silva, foi usado um equipamento de gravação de voz, no qual foram necessárias cinco versões gravadas. Em relação ao Dennys, este gravou dez versões, na qual uma delas foi escolhida como final.

Em relação ao *making of*, foi escolhido e concordado por ambas a utilização da música *Memories*, disponível no *bensound*, uma música calma e mágica que retrata todo o processo do projeto. Relativamente ao *teaser* a música escolhida Space - AShamaluev Music e os efeitos sonoros trabalhados consoante a narrativa, foram: som ambiente da floresta, passos, *splash*. Ainda foi incorporado excertos da voz *off* do poema.

2.15. Apoios e Patrocínios

Após uma lista de material para a construção dos cenários e das personagens com a estipulação do orçamento, observámos que a estimativa era demasiado elevada e não teríamos condições para a realização deste projeto.

Com isto, houve um trabalho de procura e de contactos de algumas entidades para a contribuição de apoios e de patrocínios. Alguns dos apoios foram conseguidos de colegas e amigos, enquanto outros exigiram pedir patrocínios pessoalmente. Os apoios que tivemos através da contribuição monetária foram da: Câmara de Santa Comba Dão, do Restaurante Três Naus, situado em Abrantes, e da Empresa Ribadão- Indústrias de Madeira, SA, situada em Santa Comba Dão. Para além destas contribuições, houve apoios de amigos e colegas que se disponibilizaram: a Ana Rita Gonçalves, o Daniel Rendeiro, a Celeste Costa, a Priscila Reis, a Laura Gomes, o Giovanni Ramos, o Ivan Paz e o João Gonçalves. Para além, destas contribuições, tivemos a contribuição do Nicola Pedro, que disponibilizou equipamento de luz.

Capítulo III - Divulgação

3.1. *Teaser*

Para a captação de imagens para o *teaser* foi utilizado uma câmara Canon 5D Mark II com uma objetiva Yongnuo de 50mm f/1.8, conectada ao software *DragonFrame*. O *DragonFrame* é um *software* específico de captação *frame a frame*, o qual possibilita visualizar a captação da animação/plano em tempo real. Este ainda permite a manipulação dos *frames*, como apagar, acrescentar ou mudar de posição.

Este *teaser* tem como finalidade chegar ao nosso público-alvo e incentivá-lo a seguir o nosso trabalho até ao lançamento da produção final, a curta-metragem *Malluma*, que será finalizada futuramente. Para a criação do *teaser* foi necessária a escolha dos planos-chave que cativem a atenção do espectador, sem, contudo revelar a essência da curta-metragem. O mapa de rodagens da curta-metragem *Malluma* encontra-se em anexo.

Para a produção do *teaser* foi necessário recorrer a planos que estavam definidos para a curta-metragem, desde a Cena B (plano B1, B3, B4); Cena C (plano C1, C2, C3, C7 e C8); Cena E (plano E1); Cena G (plano G3) e Cena H (plano H7 e H8). Inicialmente foi ajustada a quantidade de frames por segundo dos planos no *DragonFrame*, dependendo do tipo de plano. A pós-produção foi realizada no *software* de edição de vídeo Final Cut, especificamente para sistemas operativos da Apple, onde o tratamento, a edição e a manipulação da imagem e do som foram sincronizados. E, no fim, foram acrescentados o título da curta-metragem e o logo, criados no *software* do After Effects (movimento da pétala). Para a produção do *making of*, que se encontra em formato digital CD, foi construído com as filmagens que foram realizadas durante o processo do projeto desde os *concepts* até ao resultado final e editado no *software* Final Cut.

3.2. Créditos de abertura

Na captação das imagens, inicialmente, foi utilizada uma câmara Nikon 5100 para a animação dos créditos de abertura. Porém, no decorrer da animação, esta câmara revelava imensos problemas, como a impossibilidade de visualização em tempo real no *software*, uma qualidade de imagem era reduzida e um funcionamento irregular.

Os créditos de abertura fazem a apresentação da personagem *Malluma* a deambular em frente de uma lua. Sendo o objetivo a representação apenas de um vulto do *Malluma*, o plano foi constituído por um candeeiro de alta potência na parte de trás do cenário, para criar uma

envolvência forte entre o fundo e a personagem. O cenário é constituído por duas folhas de cartolina, suspensas por dois fios de sisal. Este trecho de abertura encontra-se em anexo digital no CD.

3.3. Cartaz

A conceptualização do cartaz ficou a cargo da Raquel Leite, em digital, e eu fiquei responsável pelo *poster* em linoleogravura. Concordámos ambas, em criar uma divulgação da nossa curta-metragem tanto como divulgação nos média como para enriquecer o *artbook*, o qual será realizado futuramente. O cartaz encontra-se em formato digital CD. De seguida é apresentado o logo de divulgação da curta-metragem.



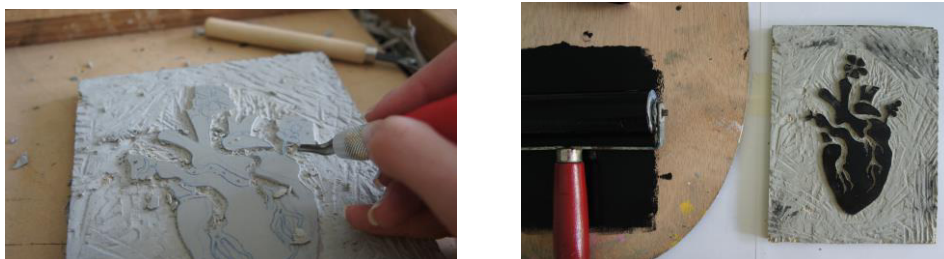
Figura 70 - Marca da curta-metragem Malluma

3.4. *Poster* em Linoleogravura

A divulgação é um aspeto crucial numa animação. Deste modo, pensámos em realizar um cartaz e, sendo o processo todo manual, fez todo o sentido criarmos uma divulgação feita por nós e que seja possível dar às pessoas.

A opção por esta técnica derivou do interesse pessoal em gravura, em particular pela experiência, pelo gosto do material e pelo resultado final. Por estas razões, quisemos oferecer e divulgar a nossa curta-metragem através de um modo tradicional, para criar uma relação mais próxima da animação com a pessoa: ter uma linoleogravura original, perceber a textura do papel, a particularidade da tinta, etc. Foram realizados quinze testes, com diversos tipos de papel, de modo a conseguir o melhor resultado. Posteriormente, o *poster* incluirá por cima uma tira de acetato onde estará indicado o nome da curta-metragem e alguns dados relevantes.

A linoleogravura é uma técnica de impressão que permite multiplicar as imagens a partir do mesmo linóleo. Este processo começa com a passagem do desenho para o linóleo com a ajuda de um papel químico. Em seguida, com o auxílio de goivas, escava-se o linóleo, tendo em conta quais as partes que se pretende ter em branco. Posto isto, é necessário uma placa de madeira ou de vidro para conseguir-se espalhar bem a tinta em todo o rolo. Desta forma, permite transferir e colocar a tinta em toda a placa de linóleo. Por fim, coloca-se por cima qualquer tipo de papel e faz-se a impressão com um torno ou uma presa. Para quem não tem estes equipamentos pode utilizar a mão ou um rolo.



Figuras 71 - Processo de impressão



Figura 72 - Impressão final

Conclusão

Na animação, e no cinema, mas em especial na animação *stop motion*, os animadores não tencionam criar apenas uma representação realista, mas também conjugar o realismo com o mundo imaginário.

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, foi possível observar que na produção e realização de uma animação em *stop motion*, para além dos necessários conhecimentos teóricos, é fundamental a paixão, o gosto e um esforço enorme. *Malluma* foi um processo de aprendizagem enriquecedor, relativamente ao ato de animar, uma vez que nunca tinha animado em todo o meu percurso académico; e ao longo deste percurso também me apercebi como é desgastante. Ao longo do processo, fui apercebendo que toda a animação em *stop motion* requer muita atenção, quer na construção dos cenários e personagens quer na produção da animação, sendo necessário uma dedicação enorme e invulgar.

O objetivo central desde o início deste projeto, era a realização da uma curta-metragem; porém, os muitos imprevistos ocorridos impediram a realização desta. Entre as complicações encontradas ao longo deste projeto, temos: os contratempos habituais de uma rodagem; as más condições climáticas, que causaram um atraso imenso na fabricação; a ausência de elementos de assistência; e pequenos erros de produção. Foram longos meses de investigação, de trabalho árduo, de imprevistos e soluções, de rejeições de ideias para as histórias, mas todas elas contribuíram para o surgimento do *teaser* e, posteriormente, a curta-metragem, *Malluma*.

Tendo em vista o dispêndio de tempo em toda a fabricação dos cenários e das personagens, é relevante referir a satisfação que os animadores têm no momento em que podem dar vida às personagens. Citando Ged Sai “Stop-motion animation is especially satisfying, because I see the character in this little world I’ve created. And I’m moving it bit by bit. It feels like I’m bringing it to life” (Masilionis, s.d.). Neste sentido, é possível observar que a criação das personagens pode ser feita com os mais diversos tipos de materiais, como plasticina, argila, massa modelar, madeira, arame, tecidos, silicone, entre outros, cada um apresentando complexos desafios.

Em suma, esta animação contribuiu imenso para a minha aprendizagem, que me será de grande utilidade para projetos profissionais a desenvolver no futuro. De igual modo, foi um contentamento contribuir para um projeto de qualidade, ainda para mais tendo sido realizado apenas por duas pessoas.

Bibliografia

- Livros

- Almeida, V. & Ribeiro, J. (2001). *A Suspeita os bastidores do filme*. Lisboa: Bedeteca
- Beck, J. (2004). *Animation Art*. London: Flame Tree
- Furniss, M. (2007). *Art in Motion, Animation Aesthetics*. London: John Libbey
- Flores, T. (2007). *Cinema e Experiência Moderna*. Coimbra: Minerva
- Hart, John. (2008). *The Art of the Storyboard*. USA: Elsevier
- Irmãos Grimm. (2001). *Contos de Fadas*. (Paciornik, C. trad.) (2ª ed.) São Paulo: Illuminuras
- Lopes, S. (2015). *Manual Prática de Produção*. Lisboa: Chiado Editora
- Lord, P. & Sibley, B. (2002). *Cracking animation, The Aardman Book of 3-D Animation*. United Kingdom: Thames & Hudson
- Nogueira, L. (2014). *Manuais de Cinema V: Histórias do Cinema*. Covilhã: LabCom
- Paiva, F. (2005). *O que representa o desenho?* Covilhã: Universidade da Beira Interior
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge
- Whitaker, H. & Halas, J. (2002). *Timing for Animation*. Oxford: Focal

- Páginas Web

Agência Lusa. (2015). *Rita Sampaio, a animadora portuguesa no filme “A ovelha choné”*. Disponível em: <https://observador.pt/2015/03/16/rita-sampaio-a-animadora-portuguesa-no-filme-a-ovelha-chone/>. Acedido em: 3 de Junho de 2018

Autor desconhecido (s.d.) *O storyboard que Saura desenhou*. Disponível em: http://agr-cine.com/index.php?option=com_content&view=article&id=221:los-storyboard-que-dibujo-saura&catid=41:aniversarios&Itemid=66. Acedido em: 22 de Janeiro de 2018

Autor Desconhecido. (2011). *Animação de Robert Breer na Cinemateca*. Disponível em: <http://p3.publico.pt/cultura/filmes/1281/animacao-de-robert-breer-na-cinemateca>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Masilionis, K. (s.d.). *Work rituals of a filmmaker Ged Sia*. Disponível em: <http://www.karolismasilionis.com/blog/gedsia>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Autor Desconhecido. (s.d.). *Running Lights*. Disponível em: <http://petpunk.com/portfolios/running-lights/>. Acedido em: 12 de Maio de 2018

Autor Desconhecido. (s.d.). *The History of Animation*. Disponível em: <https://history-of-animation.webflow.io/>. Acedido em: 17 de Abril de 2018

Baltazar, D. (2014). *Adolfo, por um lugar à sombra*. Disponível em: <http://p3.publico.pt/cultura/filmes/11806/adolfo-por-um-lugar-sombra>. Acedido em: 11 de maio de 2018

Batista, R. (2011). *Flores e seus significados e poderes místicos*. Disponível em: <http://umportudo.blogspot.pt/2011/08/flores-e-seus-significados-e-poderes.html>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Beatthriz (2015). *Ilustrações - Conto de Fadas*. Disponível em: <https://aquimerablog.wordpress.com/2015/11/17/ilustracoes-conto-de-fadas/>. Acedido em: 4 de Fevereiro de 2018

Beatriz (2016). *Os irmãos Grimm e sua importância no mundo dos contos de fadas*. Disponível em: <https://oblogpave.wordpress.com/2016/08/29/os-irmaos-grimm-e-a-sua-importancia-no-mundo-dos-contos-de-fadas/>. Acedido em: 4 de Fevereiro de 2018

Carrega, J. (s.d.). *O Cinema de Ray Harryhausen: efeitos especiais e maneirismo no cinema de Hollywood*. Disponível em: <https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/8579>. Acedido em: 31 de Maio de 2018

Ciriaco, D. (2009). *O que é stop-motion*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>. Acedido em: 20 de Janeiro de 2018

Coelho, S. (2015). *Rita Sampaio: Tens de ir tentando que a sorte seja mais fácil de acontecer*. Disponível: <https://observador.pt/2015/03/18/rita-sampaio-tens-de-ir-tentando-que-a-sorte-seja-mais-facil-de-acontecer/>. Acedido em : 11 de Maio de 2018

Flynn, N. (2011). *Nathan Flynn*. Disponível em: <http://nathan-flynn.blogspot.pt/>. Acedido em: 12 de Maio de 2018

Gottesmann, G. (2011). *John Bauer*. Disponível em: <http://lendaslivrosegatos.blogspot.pt/2011/05/john-bauer.html>. Acedido em: 12 de Janeiro de 2018

Graff, M. (2016). *10 famosas lendas amazônicas mais assustadoras*. Disponível em: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/10-famosas-lendas-amazonicas-mais-assutadoras/>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Lehane, S. (2017). *Birdboy: The Forgotten Children' Takes Us to the Dark Side and Back*. Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/birdboy-forgotten-children-takes-us-dark-side-and-back>. Acedido em: 23 de Maio de 2018

McLean, T. (2008). *On the set with Coraline: Where the Motion doesn't stop*. Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/set-coraline-where-motion-doesnt-stop>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Martins, L. (2015). *Ricardo Ladeira Carvalho*. Disponível em: <http://culturartemag.com/criativo/ricardo-ladeira-carvalho/>. Acedido em: 7 de Junho de 2018

Mehr, I. (2012). *Dissertação: Técnica de animação e contação de Histórias*. Disponível em: <https://portfolio.mediacube.at/projects/2015-masterthesis-animation-technique-storytelling>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Michelli, R. (2013). *Nas trilhas maravilhoso: A Fada*. Disponível em: http://www.uel.br/pos/letras/terraroja/g_pdf/vol26/TR26e.pdf. Acedido em : 4 de fevereiro de 2018

Newman, C. (2017). *What we can Learn from Trees*. Disponível em: <https://www.nationalgeographic.com/magazine/2017/03/wisdom-of-trees/>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Oxford. (s.d). *Living Dictionaries*. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/animation>. Acedido em: 15 de Maio de 2018

Parker, C. (2015). *A arte dos storyboards*. Disponível em: <http://www.buildwithforge.com/blog/2015/8/11/art-of-storyboards>. Acedido em: 29 de Janeiro de 2018

Thompson, L. (2016). *Behind the scenes of Laika's Kubo and the two strings*. Disponível em: <https://nerdist.com/behind-the-scenes-of-laikas-kubo-and-the-two-strings/>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Wolf, J. (2017). *Embracing Imperfection: Eva Cvijanovic Talks "Hedgehog's Home"*. Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/embracing-imperfection-eva-cvijanovi-talks-hedgehogs-home>. Acedido em: 11 de Maio de 2018

Walden, E. (2010). *Heavy as a Feather: On Agnieszka Woznicka's Birdy, Object animation and the moral gravity of things*. Disponível: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847709357364>. Acedido em: 10 de Maio de 2018

Williamson, M. (2016). *Stop Motion Animator*. Disponível em: <https://www.stopmotionanimation.com.au/artwork/>. Acedido em: 12 de Maio de 2018

White, J. (2014). *Como fizemos os Boxtrolls*. Disponível em : <https://www.empireonline.com/movies/features/made-boxtrolls/>. Acedido em: 29 de Janeiro de 2018

Wolfe, J. (2017). *Embracing imperfection: Eva Cvijanovic Talks "Hedgehog's Home"*. Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/embracing-imperfection-eva-cvijanovi-talks-hedgehogs-home>. Acedido em: 4 de Junho de 2018

- Filmografia

Angoulême, E. (2016). *Brebis Galeuse*. Disponível em: <https://vimeo.com/188168382>.
Acedido em: 12 de Janeiro de 2018

Chao, A. (2017). *Travelling through brush and Ink I National Palace Museum Taiwan*.
Disponível em: <https://vimeo.com/221351889>. Acedido em: 12 de Janeiro de 2018

Comarella, L & Griesser, S. (2016). *The Magic of craft*. Disponível em:
<http://www.dragonframe.com/blog/magic-craft-lip-comarella-simon-griesser/>. Acedido em:
14 de Janeiro de 2018

Gantz, E. (2016). *Edmond*. Disponível em: <https://vimeo.com/172911816> . Acedido em:
12 de Janeiro de 2018

Newman, C. (2017). *What we can learn from trees*. Disponível em:
<https://www.nationalgeographic.com/magazine/2017/03/wisdom-of-trees/>. Acedido em: 15
de Fevereiro de 2018

Masilionis, K. (s.d.). *Work rituals of a filmmaker Ged Sia*. Disponível em:
<http://www.karolismasilionis.com/blog/gedsia>. Acedido em: 4 de Junho de 2018

McCauslin, W. (2016). *Husky- I'm not coming back*. Disponível em:
<https://vimeo.com/150877480>. Acedido em: 12 de Janeiro de 2018

McLean, T. (2008). *On the Set with Caroline: Where the Motion doesn't stop*. Disponível
em: <https://www.awn.com/animationworld/set-coraline-where-motion-doesnt-stop>. Acedido
em: 29 de Maio de 2018

Punk, P. (s.d.) *Running lights*. Disponível em: <http://petpunk.com/portfolios/running-lights/>. Acedido em: 4 de Junho de 2018

Vácz, P. (2016). *James- Dear John*. Disponível em: <https://vimeo.com/163578226>.
Acedido em: 12 de Janeiro de 2018

Woznicka, A. (2008). *Birdy*. Disponível em: <https://vimeo.com/22001262>. Acedido em:
12 de Janeiro de 2018

Anexos

Histórias

Mensagem: Nem todas as vezes o amor tem solução

Era uma vez, uma floresta mágica e misteriosa, onde viviam dois guardiões, o Malluma e a Ari, e ambos tinham como propósito cuidar e proteger a natureza. Nesta floresta existia uma grande árvore sagrada, o pilar de força e de vida, na qual sem ela, não era possível toda a magia e vida que a floresta tinha, ou seja, era o coração da floresta. Nela, continha uma preciosidade, uma pedra sagrada, pedra essa, encantada e prestigiosa que tornava possível toda a magia que envolvia a floresta, e não só! Apesar de dar o poder à floresta, esta também tinha o poder de dar vida a qualquer coisa.

Malluma, apesar de ser um guardião com um aspeto fisicamente monstruoso, este era especialmente romântico para a sua amada Ari. Um dia, numa tarde, onde o céu amarelo predominava, Malluma leva Ari dar um passeio. Durante o caminho, Malluma encanta-se com umas flores, na qual decide colher algumas para lhe oferecer. Enquanto ela, com seus grandes olhos, algo lhe desperta! Uns lindos cogumelos grandes e roxos que sobressaíam entre as verduras. Com curiosidade, Ari dirige-se e apanha-os. Ari aprecia os cogumelos roxos misturados com tons de castanho e delicadamente dá uma trinca. Nesse mesmo momento, Malluma vem ao encontro dela e sem qualquer tempo de reação percebe que Ari tinha acabado de trincar algo que era extremamente perigoso e cai-lhe nos seus braços inconsciente. Nesse momento o ambiente que era de alegria deixou de existir.

Malluma, desolado leva Ari ao colo e coloca-a numa poltrona que se situava num cantinho da floresta. Este abatido e revoltado pensa o porquê de haver aquela espécie de cogumelos tão perigosos naquela zona. Malluma, ofendido pelo que a floresta lhe aprontou, decide ir em direção à árvore sagrada. Quando este chega em frente da árvore e olha para a pedra sagrada, o primeiro impulso é apoderar-se da pedra, mas ao mesmo tempo sabe que se a retirar, toda a magia e encanto da floresta desaparece. Uma decisão difícil, mas ao olhar de novo para a sua amada, o sentimento de revolta é superior. Malluma estica os braços, e com os dois dedos indicadores remove a pedra sagrada.

Malluma sem pensar duas vezes, com a pedra na mão caminha em direção de Ari, mas à medida que se desloca até ela, uma neblina forte e densa envolve a superfície. Malluma olha ao seu redor e vê a floresta a desmoronar-se e a morrer, algumas flores morrem, um pássaro cai no chão morto. Malluma, nesse mesmo instante pára e apercebe-se que afinal cometeu um grande erro e que desonrou o seu papel como guardião. Assustado e atormentado, volta de novo à árvore e tenta voltar a colocar a pedra preciosa no seu lugar... Mas, nada acontece, o ambiente ficava cada vez mais aterrorizante. Malluma desesperado perante a situação entende

que não há volta a dar, a floresta já tinha estabelecido o juízo final. Com o mal feito, a única razão que lhe restava é tentar recuperar Ari. Este caminha de novo para perto dela ajoelha-se e coloca a pedra sagrada na sua coroa, mas apercebe-se que Ari não recupera e que a vai perder. Malluma desiludido, encosta a cabeça a ela e espera que tudo acabe...

Mensagem: Por vezes não temos o retorno que nós merecemos

Era uma vez, numa floresta mágica e misteriosa, vivia um guardião, Malluma. Este tinha como propósito cuidar e proteger a natureza, nomeadamente a árvore sagrada. Esta árvore era o pilar de força e de vida da floresta, na qual sem ela, não era possível toda a magia e encanto que a floresta tinha, e ainda, tinha o poder de dar vida a qualquer coisa.

Num dia de tons amarelados, Malluma, passeia e vai em direção árvore sagrada e ao chegar, perto dela, depara-se com uma flor em más condições e torta. Como respeitador e guardião da floresta, este olha-a delicadamente e com as suas mãos com muito cuidado endireita-a e trata-a, ficando ali depois a observar a flor e ao mesmo tempo a admirar o grande arvoredado sagrado que se destacava ao redor da árvore sagrada. Malluma, após o seu dever continua o seu caminho pela floresta, observando em seu redor, as flores, as árvores, o peixe que salta do lago, mas logo de seguida, perto de um tronco vê um lagarto morto. Triste, mas com esperança, Malluma pega nele e leva-o para a frente da árvore sagrada. No instante em que o coloca no chão, mesmo a pouco centímetros da base do tronco sagrado, a árvore cria uma intensidade de cores azuis e o lagarto volta a vida. Malluma, com grande felicidade fica observar o lagarto.

Malluma, volta de novo para a floresta, passa pela ponte e admira o lago, até que algo lhe suscita a vista. A poucos metros dele um belo aglomerado conjunto de cogumelos roxos com um ar delicioso incita Malluma a colhê-los. Este baixa-se e com muito cuidado tira um deles. Aproxima-o em frente à sua cara e com muita intensidade observa-o. Com o bom aspeto que apresentava, este num piscar de olhos engole-o de uma só vez! De repente, Malluma começa a sentir tonturas, olha de novo para os cogumelos e apercebe-se que acabou de consumir cogumelos venenosos. Fraco, e muito devagarinho, este desloca-se com cuidado em direção a árvore sagrada para lhe conceber ajuda. À medida que caminhava pelo trilho, as flores e a verduras em seu redor murcham, algo estava mal, mas Malluma, com aflição só queria chegar ao pé da árvore.

Quando chega perto do tronco, este debruça-se de joelhos e de cabeça baixa tenta pedir ajuda. Nesse mesmo instante uma neblina escura envolve o ambiente em volta dele. Malluma desesperado levanta as mãos a implorar por ajuda, mas nada acontece. Malluma fica cada vez mais fraco, a sua visão fica turva, e sem forças para se manter de joelhos, cai. A luz intensa que destacava na árvore desaparece... Malluma sem qualquer resistência entrega-se ao seu fim, mesmo depois de todos os feitos e cuidados que deu de corpo e alma a aquela floresta, no momento em que precisava retorno, ela não lhe respondeu... Malluma fica espojado no chão a espera do seu fim.

Mensagem: Nostalgia e memória da natureza

Guri, uma criatura alegre, destemida com espírito aventureiro, muitas vezes imaginava sendo um explorador nativo e que algum dia iria descobrir o imaginável.

Num dia de tons amarelados, Guri, de mochila as costas, decide ir dar um passeio num trilho de floresta. Este à medida que vai caminhando observa de longe uma neblina e decide ir até ela. Quando chega junto a ela, com uma neblina densa à sua volta, depara-se com o inesperado. Uma floresta toda destruída. Este vai caminhando entre a floresta, observa-a com atenção e com um olhar triste, tenta perceber dentro de si o porquê de isto estar assim? As flores e as árvores estavam murchas, em cada um dos lados havia animais mortos, mais parecia terem sido queimados vivos. E de um momento para o outro cai-lhe um pássaro morto em frente dele. Assustado, Guri todo sobressaltado, começa andar rapidamente pela floresta a dentro, e à medida que vai andando avista de longe uma árvore grande. Este curioso vai se aproximando dela, pois esta tinha uma particularidade que o fascinava. Um espelho implementado no seu tronco. Guri fica indeciso se vai até ela ou não.

Com a curiosidade ao máximo, este decide ir. Quando chega junto a ela olha para o espelho pasmado, a pensar, porque será que está um espelho inserido na árvore? Guri aproxima-se mais um pouco, e de repente começa a lembrar-se de algumas partes do passado daquela floresta, quando esta ainda tinha alegria, as flores coloridas, os peixes a saltar e os animais.

Este volta à triste realidade e olha de novo para aquela floresta destruída. Parecia mesmo um sonho. Cansado e ao mesmo tempo com tanta alegria e tristeza, senta-se no chão. Olha atentamente ao seu redor e enquanto apreciava aquelas flores murchas que se encontravam à volta da árvore, da sua mochila tira uma garrafa de água, mas com desleixo, esta deixa cair um pouco de água na terra. Quando de repente, no lugar onde tinha caído a água, num salpico sai de lá uma flor colorida. Com uma enorme alegria, este sobressalta-se numa densidade de alegria na sua cara ao perceber o feito que desencadeou.

Guião Literário

Malluma

Por

Lorraine Silva
Raquel Leite

Baseado em mitologias Celtas sobre a relação da natureza com
o fantástico.

MALLUMA

FADE IN

Lua cheia. Uma floresta. Vê-se um vulto que caminha entre as árvores.

CRÉDITOS DE ABERTURA

Aparece o texto (MALLUMA). Texto some.

FADE BLACK

1 INT. CLAREIRA

(V.O.)

Eu sou Malluma.

Eu vivo numa clareira, sabe?

Entre árvores, numa clareira, mostra-se uma bancada com ervas e especiarias, vidros de vários tamanhos e tipos, livros antigos e empoeirados.

(V.O.)

Entre árvores.

Numa floresta fria e escura.

Logo ao lado, mostra-se um lugar onde descansa uma criatura. Ari tem um ar muito debilitado e já não consegue se mover pois ramos de plantas cresceram por suas pernas e estão pouco a pouco tomando seu corpo.

(V.O.)

Aqui vivemos, eu e esta criatura.

2 EXT. FLORESTA

No centro da floresta observa-se entre árvores uma ponte, e por baixo dela vê-se um peixe a saltar.

Vê-se Malluma a chegar a floresta. Avista-se um veado junto a uma árvore.

(V.O.)

Os dias por aqui são assim,

Malluma vai até a uma toca de uma árvore e retira algo (que não se vê o que é) e coloca no saco preso na sua cintura.

(V.O.)

Em busca de algo que a traga de volta p'ra mim.

3 INT. CLAREIRA

(V.O.)

Ari dizia que cada parte da
natureza, possuía o seu
significado mágico.

Malluma chega à clareira, desloca-se até Ari, afaga o seu
rosto gentilmente...

(V.O.)

(O que ela não teve tempo de
dizer, era que também tinha o
seu lado trágico.)

Malluma baixa-se para retirar as ervas que cresceram junto
aos seus pés. Observa-se Malluma de costas, a colocar a mão
no saco preso na sua cintura. Vê-se Malluma a fazer algo em
frente a Ari. Malluma encolhe os ombros e atira algo para o
lado. Observa-se um pequeno monte de pedras.

4 EXT. FLORESTA

Na floresta, Malluma caminha em direcção a um ninho de
passarinho. Malluma retira algo (que não se percebe o que é)
e coloca no saco preso a sua cintura.

5 INT. CLAREIRA

Observa-se um monte de pedras e avista-se ao fundo a Ari.
Vê-se uma pedra ser jogada no monte.

6 EXT. FLORESTA

Observa-se um caminho de árvores. Avista-se junto a uma
árvore um arbusto de flores.

(V.O.)

Eu que já me sentia triste e
esgotado.

Malluma anda cabisbaixo pelo caminho de árvores quando
avista um arbusto de flores.

(V.O.)

Encontrei mais uma dessas
flores, numa árvore ao lado.
Algo nela me chamou atenção.

Malluma caminha até a flor e olha para ela com entusiasmo.
Leva a sua mão até a flor e arranca uma delas.

(V.O.)

Seria esta a salvação?

Observa-se Malluma a envolver a flor nas suas mãos e a
transformá-la numa espécie de pedra. Malluma a contempla por
um tempo e depois coloca-a no saco preso a sua cintura.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

(V.O.)
E uma voz lá no fundo dizia: É
claro que não...é claro que
não.

7 CLAREIRA

Malluma chega na clareira e desloca-se até a Ari.

(V.O.)
E mais uma tentativa, de a
trazer de volta à vida,

Malluma encaixa a pedra no peito de Ari, esta acorda por uma
fracção de segundos e volta a desfalecer.

(V.O.)
Coloquei a pedra em seu peito.
Ari acordou por um momento
apenas para desfalecer
novamente em seu leito.

Uma leve neblina assume o terreno. O ambiente torna-se mais
frio. Malluma frustrado e triste, abaixa os ombros e dá as
costas cabisbaixo.

(V.O.)
Já não sabia o que fazer...

Ouve-se um barulho de passos e Malluma olha para o lado.
Malluma vira-se novamente para o lugar onde descansa Ari,
entretanto, o lugar está vazio. Malluma sente um distúrbio
nas suas costas, vira-se e dá de cara com Ari.

(V.O.)
Mesmo que ela não fosse mais
aquela que eu pensava
conhecer.

Ari coloca a mão no peito de Malluma, trocam olhares por um
momento. De repente, ouve-se um barulho e os olhos de
Malluma se apagam.

(V.O.)
Ela sempre seria a razão do
meu viver.

Vê-se Malluma a cair sem vida no chão. Observa-se Ari com o
coração de Malluma na sua mão.

FADE TO BLACK

(V.O.)
Disse a ela que a amaria até
morrer.

CRÉDITOS

Guião Técnico

FADE IN

CRÉDITOS DE ABERTURA

PLANO GERAL

CENA A

Lua cheia. Uma floresta. Vê-se um vulto que caminha entre as árvores. Aparece o texto (MALLUMA). Texto some.

FADE BLACK

CENA B - CLAREIRA

PLANO DETALHE

Vidros de vários tamanhos e tipos, livros antigos e empoeirados.

PLANO GERAL

Ao lado da bancada, ao pé de uma árvore grande e imponente, Ari encontra-se sentada; tem um ar muito debilitado com uma postura de quem já se encontra naquele lugar há muito tempo.

PLANOS DETALHE

- Vê-se o rosto de Ari, que se mostra desgastado pelo tempo.

CENA C - EXT. FLORESTA

PLANO GERAL

Entre árvores, vê-se uma ponte, por baixo dela corre um rio.

GRANDE PLANO

Do rio aparece a cabeça de um peixe. O peixe volta a entrar na água. Vê-se o peixe saltar.

PLANO GERAL

Vê-se um veado deitado ao pé de uma árvore. O veado abana suavemente as orelhas.

PLANO MÉDIO

Vê-se Malluma a chegar na floresta. Malluma caminha até uma toca de uma árvore.

PLANOS DETALHE

Vê-se o rosto do Malluma por dentro da toca da árvore.

PLANO GERAL

Malluma retira algo (não se vê o que é).

PLANO DETALHE

Malluma coloca o que retira da toca, num saco preso em sua cintura.

CENA D - CLAREIRA

PLANO INTEIRO

Malluma chega à clareira e dirige-se a Ari.

PLANOS DETALHE

- Malluma coloca a mão no rosto de Ari e o afaga gentilmente.
- Malluma retira as ervas que cresceram em seus pés.

PLANO MÉDIO

De costas, em frente a Ari Malluma mete a mão no saco preso a sua cintura. Vê-se que está a fazer algo. Malluma encolhe os ombros. Malluma atira algo para o lado.

PLANO DETALHE

O objeto atirado acaba numa pilha de outros objetos semelhantes.

CENA E - EXT. FLORESTA

PLANOS DETALHE

- Vê-se um ninho de passarinho.

- A mão de Malluma se estica e de lá retira algo (não se percebe o que é).

- Vê-se a mão de Malluma a meter algo dentro do saco preso a sua cintura.

CENA F - CLAREIRA

PLANO MÉDIO

Vê-se outro objeto a ser atirado na pilha. - Se sucede uma sequência de cenas onde a pilha vai aumentando gradativamente. (demonstração de passagem de tempo). Atrás da pilha de pedras vê-se Ari.

CENA G - EXT. FLORESTA

PLANO GERAL FECHADO

Vê-se um caminho de árvores. Vê-se Malluma que caminha em direção a câmera.

PLANO DETALHE

Vê-se arbusto de flores que se diferem das outras.

PLANO INTEIRO

Malluma anda cabisbaixo pelo caminho de árvores quando avista o arbusto de flores.

PLANO INTEIRO

Malluma caminha até a flor.

PLANOS DETALHE

- Vê-se a mão de Malluma a arrancar uma das flores.

- Vê-se Malluma a envolver a flor em suas mãos e a transformá-la em uma espécie de pedra. Malluma a contempla por um tempo.
- Malluma mete a pedra no saco preso a sua cintura.

CENA H - CLAREIRA

PLANO GERAL

Malluma chega na clareira e desloca-se até Ari.

PLANO O.S. (Over Shoulder)

Malluma encaixa a pedra no peito da Ari, esta acorda por uma fração de segundos e volta a desfalecer.

PLANO AMERICANO

Malluma frustrado e triste afasta-se dela cabisbaixo. Ouve-se um barulho diferente.

PLANO DETALHE

Malluma olha para o lado.

PLANO AMERICANO

Malluma se vira novamente para o lugar onde descansa Ari, entretanto, o lugar está vazio. Malluma sente um distúrbio nas suas costas, vira-se e dá de cara com Ari.

PLANO CONJUNTO FECHADO

Ari coloca a mão no peito de Malluma, trocam olhares por um momento. Ouve-se um barulho. Os olhos de Malluma de apagam.

PLANOS MÉDIOS

- Vê-se Malluma deslizar para baixo até sair de cena.
- Vê-se Ari, que segura o coração de Malluma em sua mão.

FADE TO BLACK

Créditos

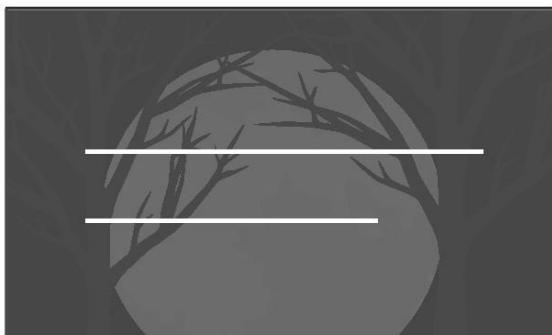
Storyboard



Plano A.1



Plano A.2



Plano A.3



Plano A.4

FADE IN

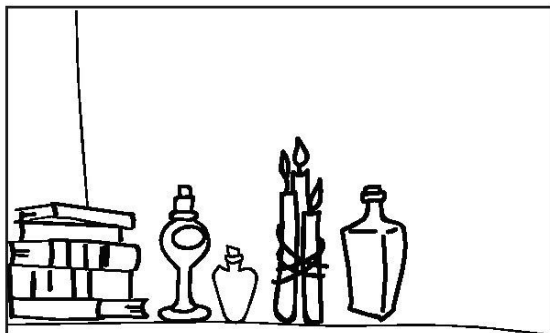
Cena A (abertura)

PLANO MÉDIO

CRÉDITOS DE ABERTURA

FADE BLACK

01



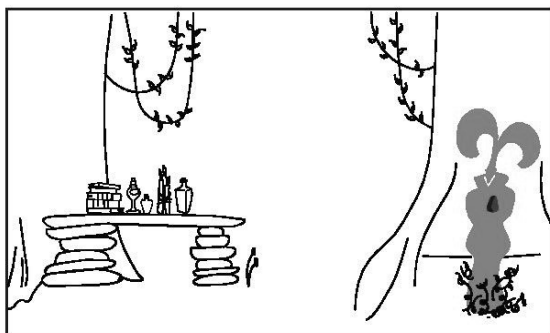
Plano B.1

FADE TO COLOR

Cena B
CLAREIRA - DIA

PLANO DETALHE

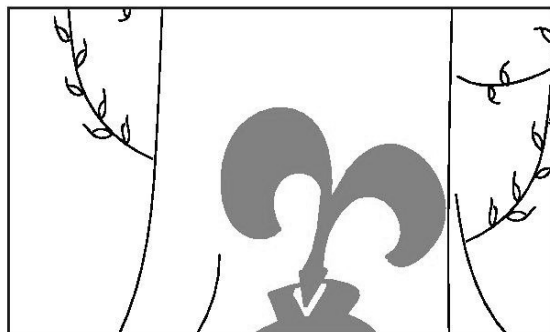
(V.O.)
Eu sou Malluma. Vivo numa
clareira sabe?



Plano B.2

PLANO GERAL

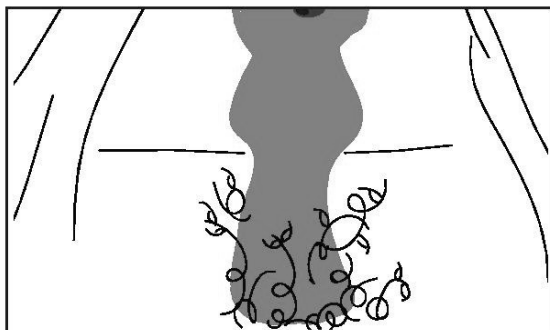
(V.O.)
Entre árvores. Numa
floresta fria e escura.



Plano B.3

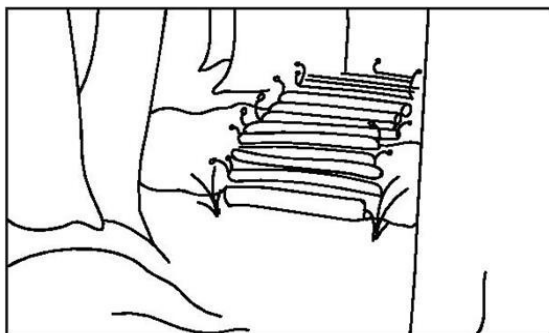
PLANO DETALHE

(V.O.)
Aqui vivemos, eu e esta
criatura.



Plano B.4

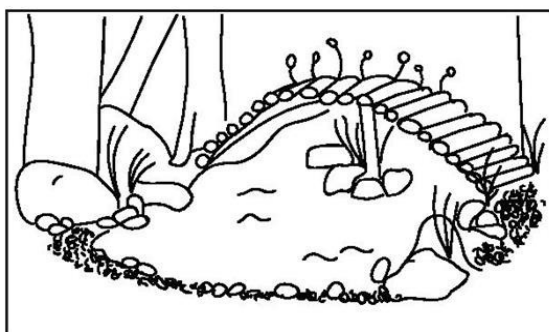
PLANO DETALHE



Plano C.1

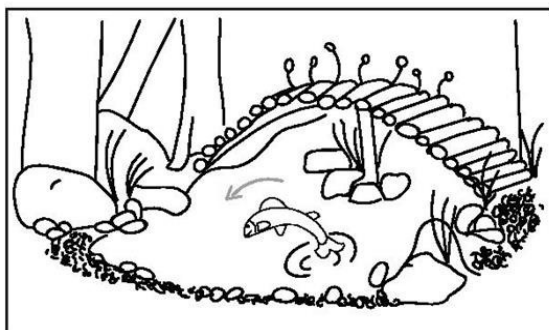
Cena C
EXT. FLORESTA - DIA

PLANO GERAL



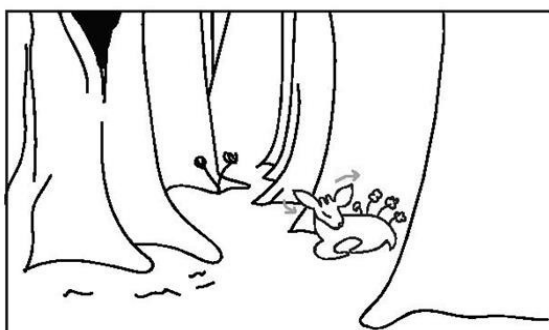
Plano C.2

PLANO GERAL



Plano C.3

PLANO GERAL



Plano C.4

PLANO GERAL

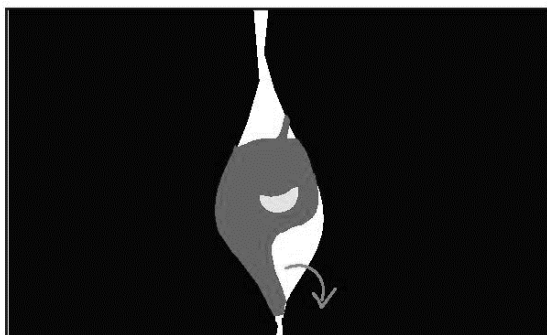


Plano C.5

PLANO MÉDIO

(V.O.)

Os dias por aqui são assim.

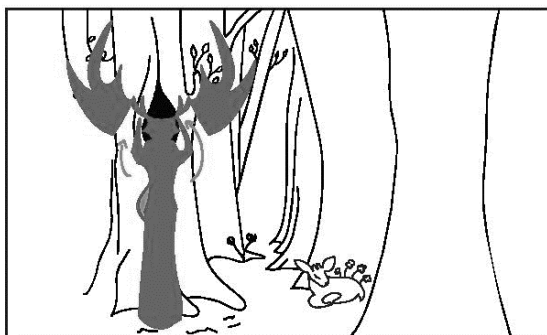


Plano C.6

PLANO DETALHE

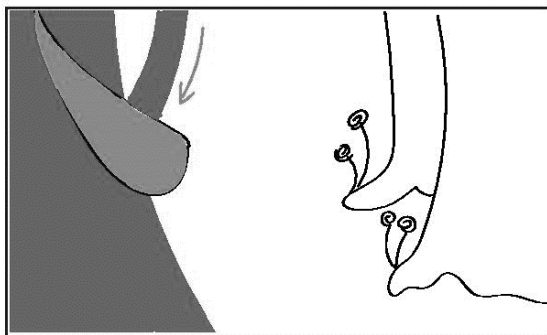
(V.O.)

Em busca de algo que a traga de volta para mim.



Plano C.7

PLANO GERAL



Plano C.8

PLANO DETALHE



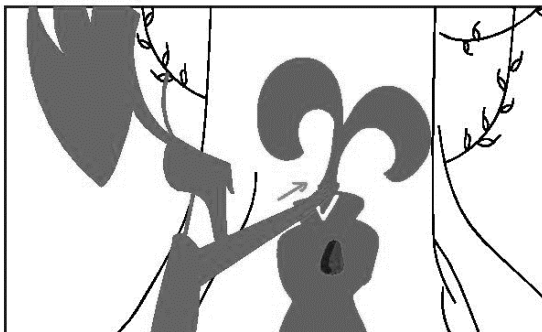
Plano D.1

Cena D
CLAREIRA - DIA

PLANO INTEIRO

(V.O.)

Ari dizia que cada parte da
natureza, possuía o seu
significado mágico.

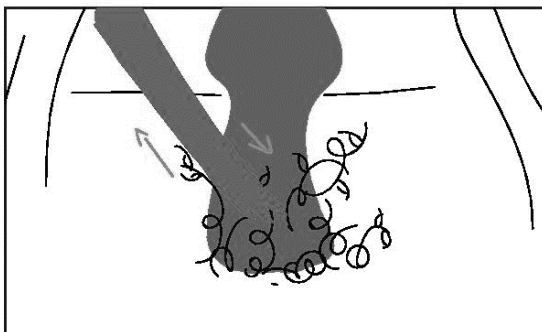


Plano D.2

PLANO MÉDIO

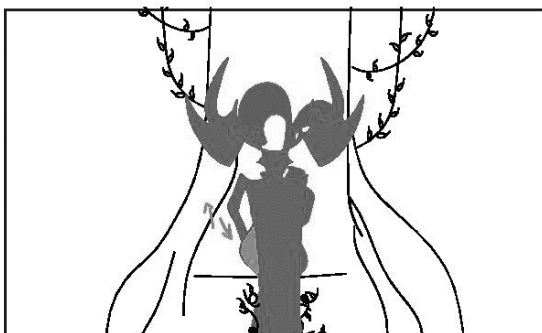
(V.O.)

O que ela não teve tempo de
dizer, era que também tinha
o seu lado trágico.



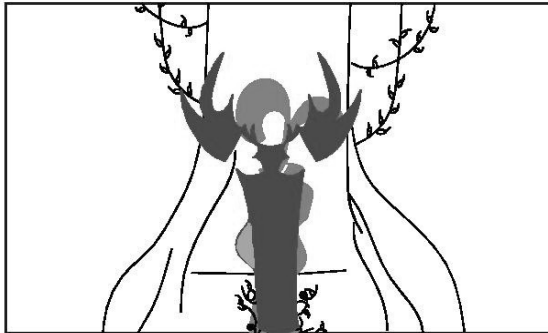
Plano D.3

PLANO DETALHE



Plano D.4

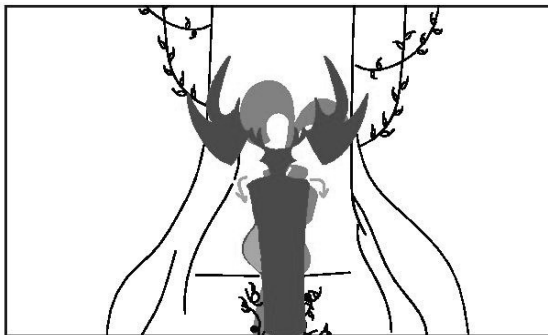
PLANO AMERICANO



Plano.D. 5

PLANO AMERICANO

(V.O.)
Não acredito que mais uma
vez não tenha encontrado.



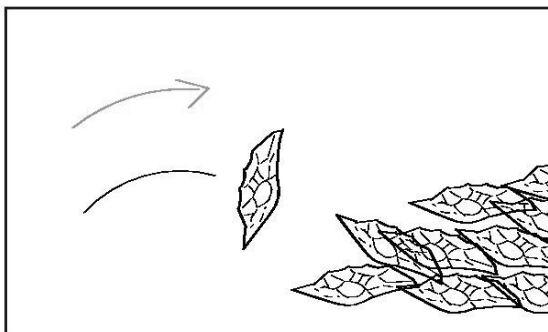
Plano D. 6

(V.O.)
Pus-me a pensar: Se existe
uma flor capaz de matar,



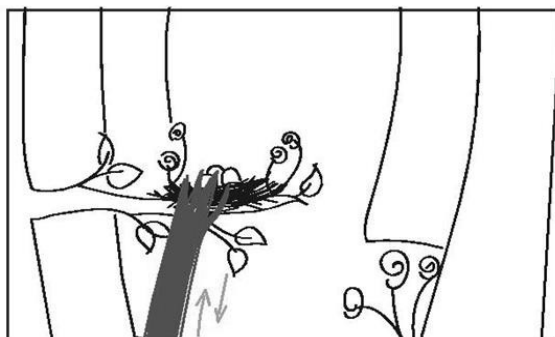
Plano D. 7

(V.O.)
porque ainda não consegui
achar uma para ressuscitar?



Plano D. 8

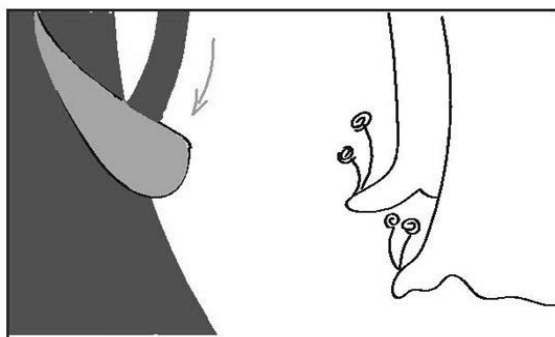
PLANO DETALHE



Plano E.1

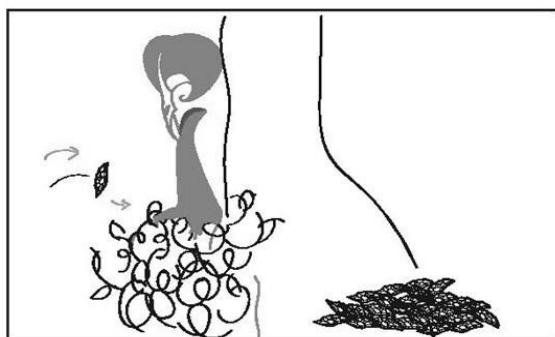
Cena E
EXT. FLORESTA - DIA

PLANO DETALHE



Plano E.2

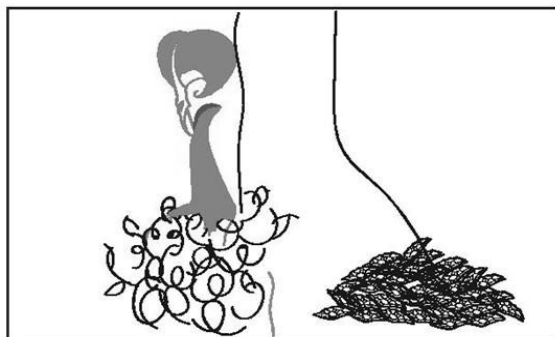
PLANO DETALHE



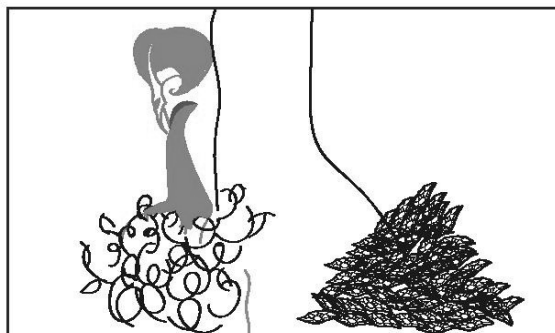
Plano F.1

Cena F
CLAREIRA - DIA

PLANO MÉDIO

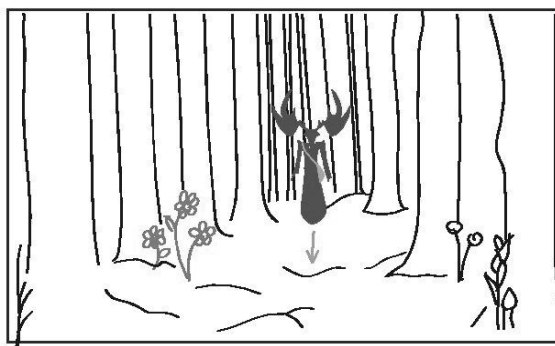


Plano F.2



Plano F.3

PLANO MÉDIO

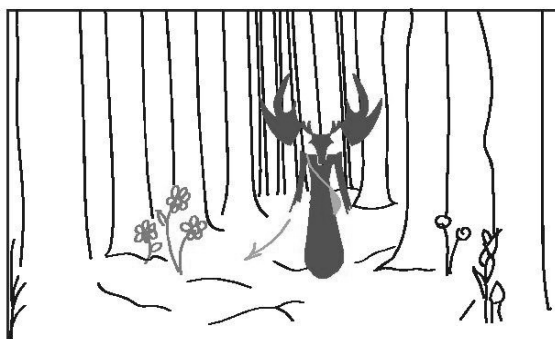


Plano G.1

Cena G
EXT. FLORESTA - DIA

PLANO GERAL FECHADO

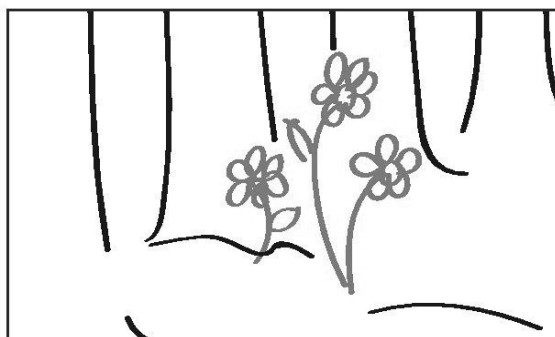
(V.O.)
Eu, que já me sentia triste
e esgotado.



Plano G.2

PLANO GERAL FECHADO

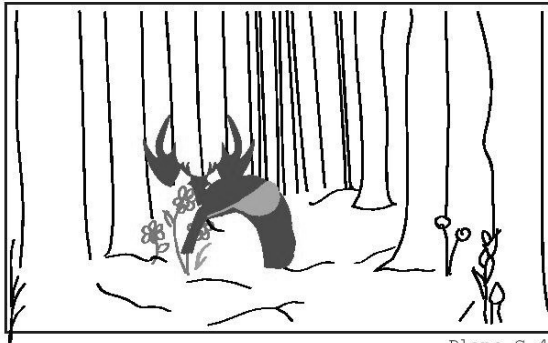
(V.O.)
Encontrei mais uma dessas
flores, numa árvore ao
lado.



Plano G.3

PLANO DETALHE

(V.O.)
Algo nela me chamou
atenção.



Plano G.4

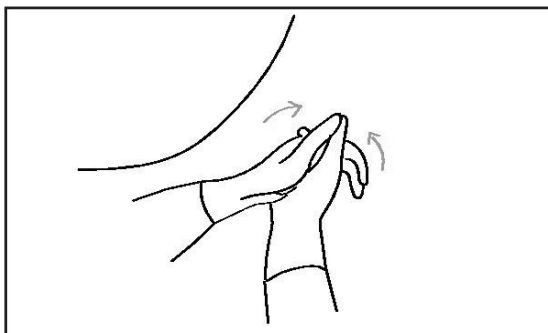
PLANO INTEIRO



Plano G.5

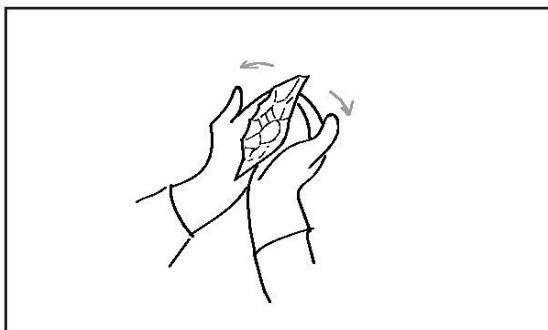
PLANO DETALHE

(V.O.)
Seria esta a salvação?



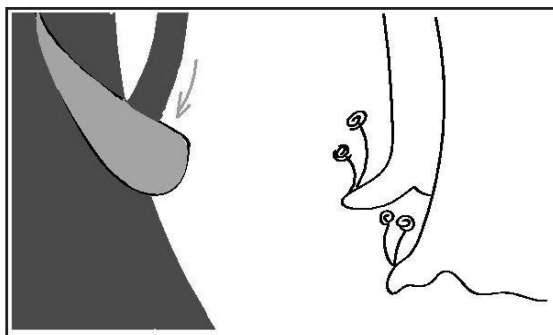
Plano G.6

PLANO DETALHE



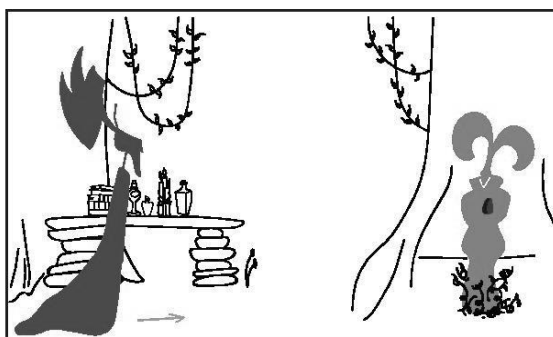
Plano G.7

(V.O.)
E uma voz lá no fundo
dizia: É claro que não...é
claro que não.



Plano G.8

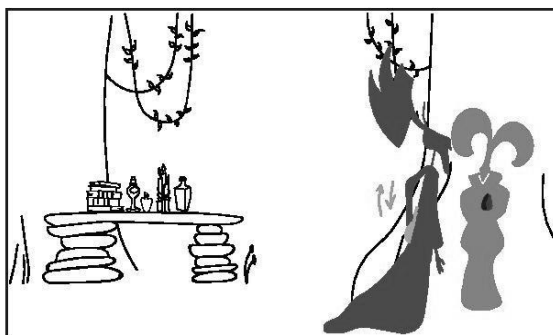
PLANO DETALHE



Plano H.1

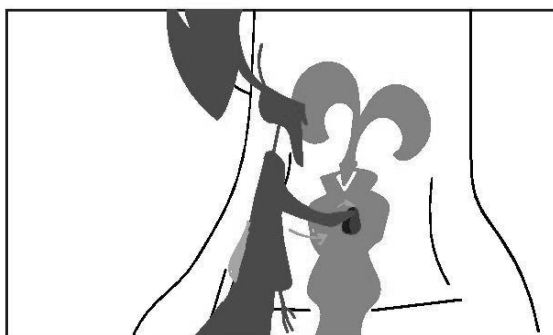
Cena H
CLAREIRA - DIA

PLANO GERAL



Plano H.2

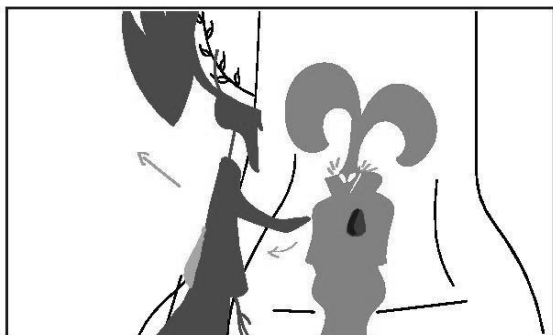
(V.O.)
E, em mais uma tentativa de
trazer de volta a vida



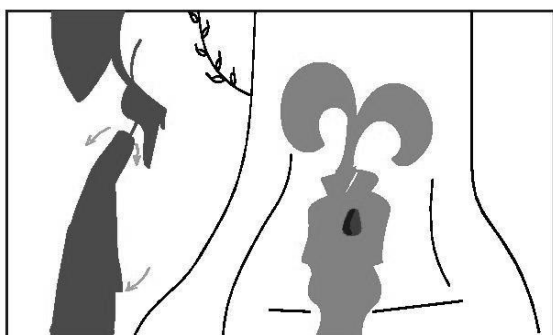
Plano H.3

PLANO AMERICANO

(V.O.)
Encaixei a pedra em seu
peito.

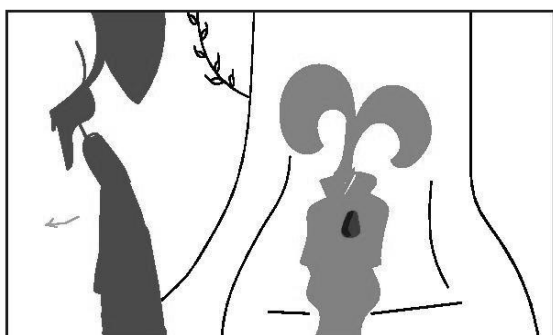


Plano H. 4



Plano H. 5

(V.O.)
Ari acordou por um momento,
apenas para desfalecer
novamente em seu leito.



Plano H. 6

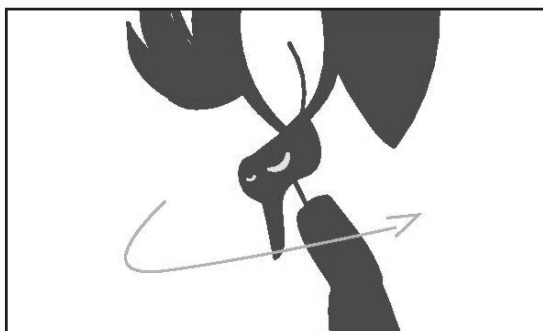
(V.O.)
Já não sabia o que fazer..



Plano H. 7

GRANDE PLANO

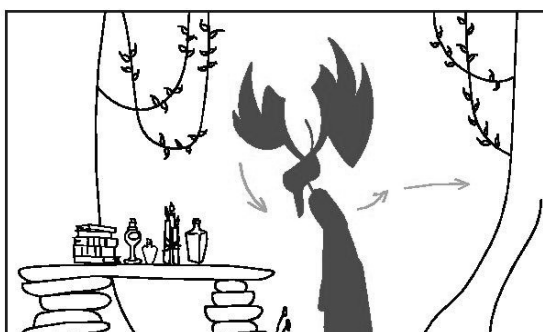
*tristeza



Plano H.8

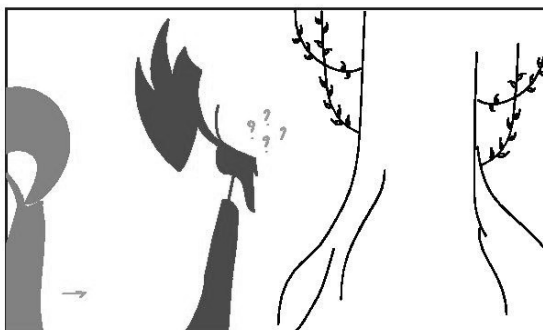
PLANO DETALHE

*Ouve-se passos.

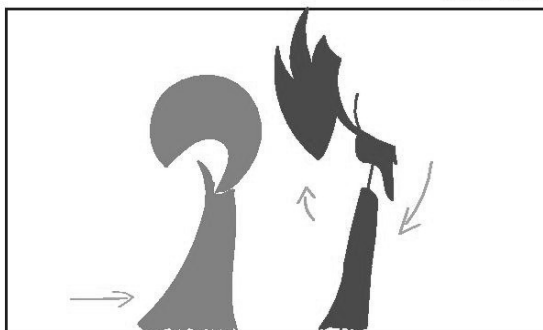


Plano H.9

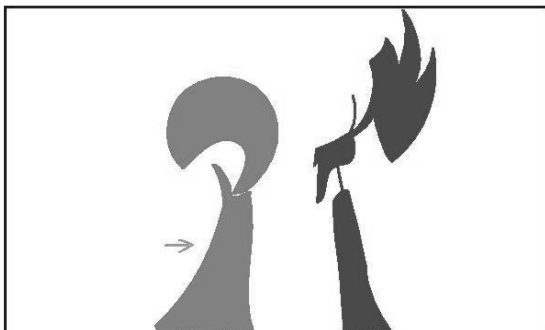
PLANO AMERICANO



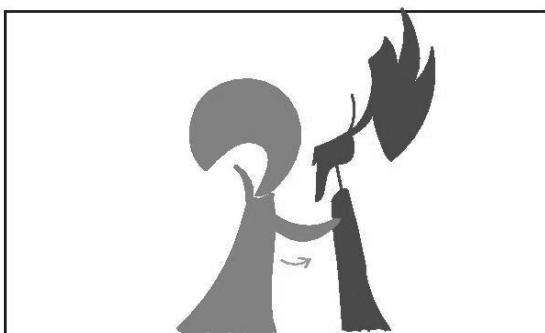
Plano H.10



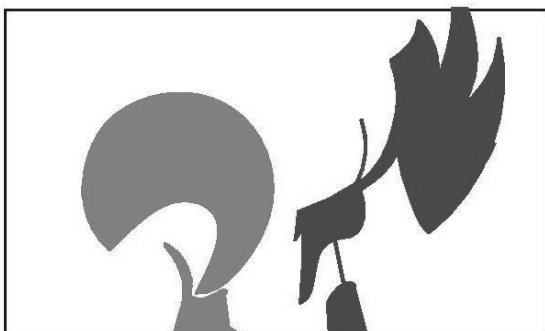
Plano H.11



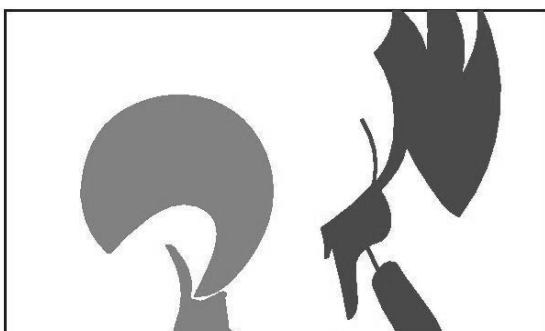
Plano H.12



Plano H.13



Plano H. 14



Plano H.15

PLANO CONJUNTO FECHADO

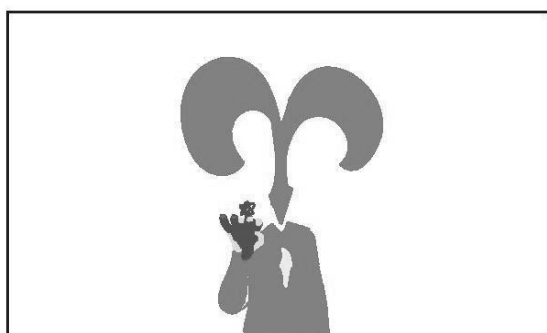
(V.O.)
Mesmo que ela não fosse
mais aquela que eu pensava
conhecer

PLANO MÉDIO

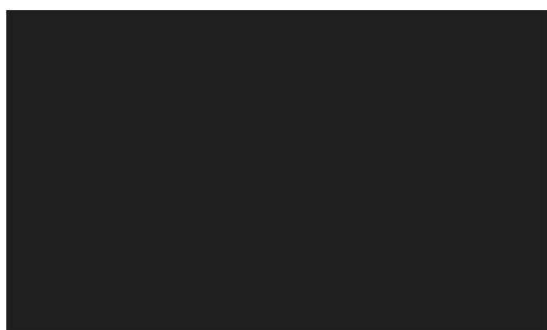
(V.O.)
Ela sempre seria a razão do
meu viver.



Plano H.16



Plano H.17



PLANO MÉDIO

FADE TO BLACK

(V.O.)
Disse a ela que a amaria
até morrer.

CRÉDITOS

Lista de material

- 1923 folhas de papel
- Fita adesiva e fita de papel
- Vinte e uma folhas de papel reciclado
- Quatro colas UHU
- Cola universal
- Cola branca
- Berbequim
- Alicates
- Chaves de fenda
- Morsa de bancada
- 15kg de argila
- 1lb super sculpté
- 1 pack de silicone Dragon Skin
- 30 tubos de PVC
- 2 tubos de espuma de Poliuretano
- Musgo
- Papel de cozinha
- 1 Fimo translúcido
- 1 cortador de folhas
- Parafusos
- Gesso
- Cola quente
- Luzes Led e baterias
- Massa Epoxi
- Cola de trigo
- Galhos de madeira
- Papel
- Espuma
- Conectores para as mãos
- Arame
- Relevo acrílico
- Sacos plásticos
- Tintas acrílicas e óleo
- Cartão
- Papel de mesa
- Bases de madeira

- Tecidos e pêlo
- Papel propaganda
- Diluente
- Máscara
- Luvas
- Lixas
- Pasta de relevo
- Cordão
- Flores secas
- Linha
- Caixa de ovos
- Tubos de papel de cozinha
- Feltro
- Papel Crépon
- Pasta Modelar DAS
- Flores e arbustos de plástico
- Troncos de árvores
- Pinhas pequeninas
- Tela de pintura
- Pedras
- Cabedal
- Fibra de coco
- Papel prensado
- Pó talco

Mapa de rodagens

MAPA DE RODAGENS

“MALLUMA”

DIA	CENA	PLANOS
27/04	Cena A	A 1 / A 2
11/06	Cena B	B 1 / B 3 / B 4
	Cena D	D 2
	Cena B	B 2
	Cena D	D 1 / D 4 / D 5 / D 5 / D 6 / D 7 / D 8
	Cena F	F 1 / F 2 / F 3
	Cena H	H 1 / H 2 / H 3 / H 4 / H 5 / H 6
11/06	Cena H	<u>H 7 / H 8</u> / H 9
	Cena H	H 10 / H 11 / H 12 / H 13 / H 14 / H 15 / H 16 / H 17
11/06	Cena C	C 1 / C 2 / C 3
11/06	Cena C	C 4 / C 5 / C 6 - <u>C 7 / C 8</u>
11/06	Cena E	<u>E 1</u> / E 2
	Cena G	G 1 / G 2 / G 4 / G 8
11/06	Cena G	<u>G 3</u> / G 5 - G 6 / G 7

Declarações



Filme	Malluma
Produtor	Raquel Leite e Lorraine Silva
Realizador	Raquel Leite e Lorraine Silva

DECLARAÇÃO CEDÊNCIA DIREITOS

(actores/actrizes)

Eu (abaixo assinado) autorizo expressamente a Universidade da Beira Interior a filmar, fotografar, gravar a minha voz, performances, poses e ações e utilizar a minha imagem, fotografia, silhueta e outras reproduções físicas relacionadas com a minha imagem no projecto cinematográfico

Malluma.

Reconheço ainda que a UBI (Universidade da Beira Interior) será a detentora exclusiva de todos os direitos relativos a estas filmagens, fotografias e gravações da minha voz, assim como o direito de usar o meu nome relacionado com a exposição, publicidade, exploração e / ou divulgação do corrente projecto.

Concordo que não terei direito a compensação monetária ou qualquer outra forma de pagamento pela exploração das Gravações realizadas no âmbito do projecto cinematográfico **Malluma.**

(EU)

ASSINATURA:.....

NOME (LETRAS MAIÚSCULAS): **DENYS PRDYTKIEWICH**.....

23 de **ABRIL** de **2018**



Departamento de
Comunicação e Artes

DECLARAÇÃO CEDÊNCIA UTILIZAÇÃO DE TRABALHO ARTÍSTICO

Eu (abaixo assinado) autorizo a Universidade da Beira Interior, para uso do trabalho artístico (como descrito abaixo) no filme provisoriamente intitulado *Malluma*, a utilizar e reproduzir no contexto do filme, sem limitação de tempo ou número de séries, para a reprodução, exposição e exploração, em todo o mundo, em toda e qualquer forma, por todos os métodos e meios de comunicação, na publicidade, venda, licenciamento, divulgação, promoção e exploração do mesmo, a título definitivo.

Afirmo ser o proprietário e / ou representante autorizado do trabalho artístico, e ter autoridade para conceder a autorização e os direitos descritos neste documento, que não é necessária a permissão de mais ninguém com respeito aos direitos aqui concedidos e que o trabalho artístico não infringe quaisquer direitos de terceiros.

Descrição do Trabalho Artístico
Criação e desenho digital dos dois personagens presentes no filme.

(EU)
ASSINATURA:.....
NOME (LETRAS
MAIÚSCULAS):.....
.....

28 de Abril de 2018